http://speccy.altervista.org/
16 PAGINE IN PIÙ
K
GUIDA AL DIVERTIME
Pubblicazione mensile-Spedizione in abbonamento postale Gruppo III/70
20 ANNI DI VIDEOGIOCHI
20
Anno IV n. 10
OTTOBRE 1992
Lire 5500
SILLY PUTTY
gommosamente vostra
DARKLANDS
la Germania medioevale rivive sul vostro PC!
LOTUS III
la sfida definitiva a Jaguar
CD-I
una nuova era nel multimedia?
REPORTAGE ESCLUSIVO DAL PIANETA DEI VIDEOGIO-K-ATORI
THE CHAOS ENGINE
Ritorna il look metallico dei Bitmap Bros
RECENSIONI
THE AQUATIC GAMES-THEATRE OF WAR-LOTUSIII-3D WORLD BOXING-RED ZONE-CURSE OF ENCHANTIA-ROME 92AD-CURSE OF KYRANDIA-ISHAR-ZOOL-JOHN MADDEN 2-VIKINGS-KGB-TRODDLERS-LOST TREASURES OF INFOCOM II-PREMIERE-SYSTHEMA 2PLUS-MATCH OF THE DAY-WHIRLWIND SNOOKER-ESPAÑA '92-SHUTTLE SIMULATOR-HARPOON DESIGNER EDITION-LOCOMOTION-NOVA 9-DOODLE BUG-CARRIERS AT WAR-MILLENIUM 2.2-SWORD OF HONOUR-
http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

GRANDE INIZIATIVA
SONIC
Badge®
a partire da ottobre
ritira presso i punti vendita SEGA la cartolina con le modalità di partecipazione
A tutti coloro che acquisteranno una console SEGA (Master System II Plus o Megadrive o Game Gear e Tv Tuner) oppure 3 cassette in un unico acquisto, riceveranno una Magica spilla elettronica chiamata SONIC BADGE.
Bastera' appuntarsela durante gli spots pubblicitari o le trasmissioni sponsorizzate da Sega e Giochi Preziosi e dal televisore partira' uno speciale impulso elettronico che fara' accendere le spille dei piu' fortunati e...VINCENTI.
Tutti i possessori delle SONIC BADGE potranno comunque partecipare al SUPER CONCORSO con CENTINAIA di premi in palio.
SEGA
GIOCHI PREZIOSI
AUT. MIN.
SEGA INFORMA : GIOCHI PREZIOSI S.p.A. distributore esclusivo per l'Italia garantisce l'originalità delle console Master System II,
Gear offrendo una garanzia che consente di usufruire dell'assistenza tecnica presso i centr

HANDY BOY by Joyplus

SV-907

IL PIÙ COMPLETO ACCESSORIO PER IL VOSTRO GAMEBOY

SUONO STEREOFONICO AMPLIFICATO
ALTOPARLANTI
LENTE DI INGRANDIMENTO PIEGHEVOLE
ILLUMINAZIONE
GRANDE JOYSTICK CON PULSANTI DI FUOCO
PRESA DI ALIMENTAZIONE E TRACOLLA

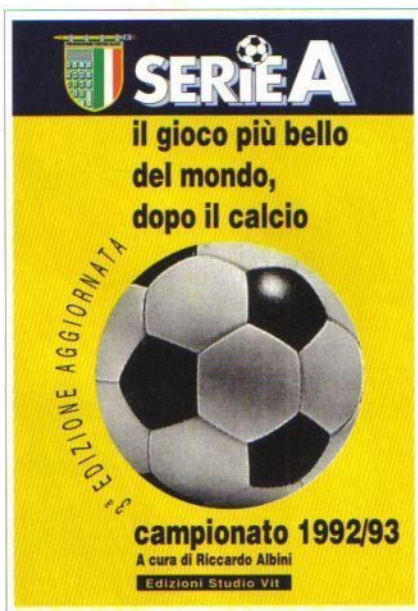
DISTRIBUITO IN ESCLUSIVA DA:

Nintendo, Game Boy, Joyplus sono marchi registrati dalle rispettive case produttrici

HIGH TECHNOLOGY DISTRIBUTION s.r.l.

34121 TRIESTE - ITALY - VIA ECONOMO 5/A
FAX (040) 301.229

http://speccy.altervista.org/ http://speccy.altervista.org/

QUESTO CAMPIONATO TIFERETE PER 11 SQUADRE

IL GIOCO DI SQUADRE

"SERIE A", il libro-gioco che ti fa diventare protagonista del "campionato più bello del mondo" nella nuova edizione 92/93

ECCO DOVE TROVARE SERIE A

NEI NEGOZI:

Brama
via R. D'Andreotto, 3/a Perugia

Centro giochi educativi
c.so Buenos Aires, 3/b Genova

Gioco e Strategia
salita Arenella, 22/d Napoli

La Magia del Gioco
via Vetriera, 9 Napoli

Le Mans
via Leopardi, 65 Palermo

Libreria dello sport
via Carducci, 9 Milano

Orsa Maggiore
p.zza Matteotti, 20 Modena

Pergioco
via San Prospero, 1 Milano

Pergioco
via degli Scipioni, 109/111 Roma

Stratagemma
via Giusti, 15 a/b Firenze

Strategia & Tattica
via del Colosseo, 5 Roma

NELLE EDICOLE DI:

Alessandria
Torino
Bergamo
Brescia
Como
Cremona
Mantova
Lissone-Monza
Lodi
Milano
Paderno Dugnano
Sesto San Giovanni
Pavia
Busto Arsizio
Gallarate
Saronno
Varese
Padova
Mestre-Venezia
Verona
Bassano del Grappa
Vicenza
Genova
Bologna
Imola
Ferrara
Modena
Parma
Piacenza
Ravenna
Reggio Emilia
Firenze
Prato
Grosseto
Pisa
Roma
Napoli
Bari
Messina-Catania
Palermo

PER POSTA

ORDINALO SUBITO,
LO RICEVERAI DIRETTAMENTE A CASA
compilare, ritagliare e spedire a: Studio Vit snc
via Aosta 2, 20155 Milano

Desidero ricevere n. ...... libro SERIE A
a L. 23.000 cadauno (più L. 2500 per spese di spedizione)

Nome ....

Cognome ....

Via ....

Città ....

Cap .... Prov. ....

SISTEMA DI PAGAMENTO

- ❑ Pagherò in contanti alla consegna (aggiungere L.12050 per diritto di contrassegno)
- ❑ Pago subito e allego in busta chiusa:
  - ❑ assegno bancario o circolare intestato a Studio Vit snc
  - ❑ ricevutca originale di versamento su c/c postale n.17200205 intestato a Studio Vit snc

http://speccy.altervista.org/

Come sempre l'ECTS di Londra (quest'anno per la prima volta in versione autunnale) offre notevoli spunti di discussione sul presente e il futuro del divertimento interattivo. Uno spunto molto interessante è venuto fuori al tavolo di un pub chiacchierando con Archer Maclean ed Eric Matthews. Più che uno spunto è una domanda. Da dove verrà la nuova generazione di programmatori di videogiochi?
Programmatori come Tony Crowther, Andrew Braybrook, Mike Montgomery o David Braben sono tutti autodidatti: hanno imparato a programmare sui loro computer -Spectrum, C64 o BBC che fossero - acquistati risparmiando sulla mancia settimanale o ricevuti in regalo a Natale. Molti giovani d'oggi giocano invece con Megadrive, Gameboy o Super NES, ovvero con macchine che, per quanto belle siano, non dispongono di sistema operativo accessibile all'utente né ovviamente di tastiera con cui programmarle. Stiamo correndo il rischio di trovarci, fra qualche anno, senza forze nuove in grado di mantenere vivo il settore dei videogiochi e, purtroppo, non si intravedono soluzioni a breve termine. I sistemi di sviluppo dei giochi per console costano migliaia di dollari - prezzi inaccessibili a un ragazzo di quindici anni - e quindi non se ne parla. Per lavorare in una software house bisogna avere esperienza di programmazione e per farsela bisogna aver lavorato in una software house e quindi ci troviamo davanti a una situazione da Comma 22. L'unica soluzione possibile potrebbe essere una "scuola di videogiochi", il cui corpo insegnate sia formato da programmatori e game designer delle migliori software house. Purtroppo la cosa non sembra interessare a nessuno perché tutti sono impegnati a produrre videogiochi per console.
Voi cosa ne pensate? Fateci sapere il vostro parere.

43

sommario

23 *The Chaos Engine*, il nuovo gioco dei Bitmap Brithers è in dirittura d'arrivo. K ha pensato che valeva la pena di indagare.

38 Esiste il "giocatore tipo"? E se sì, quali sono le sue caratteristiche? K è scesa su un pianeta molto curioso ed ha scoperto la risposta a questo e ad altri interessanti misteri scientifici.

47 Volete comprarvi una console? È un'ottima idea, ma prima di farlo considerate le alternative. *Silly Putty* per Amiga è una di queste!

60 *Lotus III* continua la serie di giochi legati alla famosa marca di automobili. Il volante, però, non è incluso nella confezione.

118 Il lavoro di preparazione della macchina ai box, è importante quasi quanto la corsa vera e propria. K vi spiega come ottenere le massime prestazioni dalla vostra vettura di F1.

Rivista associata all'Unione Stampa Periodica Italiana

Pubblicazione periodica mensile.
Autorizzazione Tribunale di Milano n729 del 14/11/1988

EDITORE
GLENAT ITALIA srl
via Mecenate 87/6 - 20138 MILANO
Tel: 02/5095870-1 fax 02/58012131 (indicare nell'intestazione: per Glenat Italia)

REDAZIONE
Studio Vit
via Aosta 2 20155 MILANO
Tel: 02/ 33100413'
Fax: 02/ 33104726
Videotel Mbx: 013172662

CONCESSIONARIA PUBBLICITA' L.T. Avantgarde
viale Sarca 47 - 20125 Milano
Tel: 02/66103223 fax 02/66105090

DIRETTORE RESPONSABILE Riccardo Albini

COORDINAMENTO DELLA PRODUZIONE Alberto Rossetti

COORDINAMENTO EDITORIALE Benedetta Torrani

SEGRETERIA DI REDAZIONE Franca Badioli

REDAZIONE Vincenzo Beretta, Matteo Bittanti, Simo Crosignani, Andrea Minini, Paolo Paglianti

COLLABORATORI Marco Andreoli, Giorgio Baratto, Alessandro Cattelan, Antonello Jannone, Diego Antonelli, Alessandro Diano, Enrico Mariani, Fabio Massa, Tiziano Toniutti, Gary Penn, Derek de la Fue

ART DIRECTOR
Maria Montesano

IMPAGINAZIONE ELETTRONICA
Dante Pesenti

FOTOCOMPOSIZIONE Typing (MI)

STAMPA Valprint (Brugherio, MI)

DISTRIBUZIONE PER L'ITALIA R.C.S Rizzoli Periodici S.p.A
via Rizzoli 2, 20132 MILANO, tel. 02/2588

ABBONAMENTI
Abbonamento annuo: L. 50000 per 11 numeri.
Spedizione in abbonamento postale, gruppo III/70 Milano.
Pagamento a mezzo conto corrente postale n.50142207, oppure a mezzo assegno/vaglia posta intestati a:
Glenat Italia srl
via Mecenate 87/6 - 20138 MILANO
Tel: 02/5095870-1

ARRETRATI
Arretrati: L. 11000 (rivolgersi all'editore)
Pagamento a mezzo conto corrente postale n.50142207, oppure a mezzo assegno/vaglia posta intestati a:
Glenat Italia srl
via Mecenate 87/6 - 20138 MILANO
Tel: 02/5095870-1

K NEWS

CROLLANO I PREZZI DELL'AMIGA 600

La reazione della Commodore al veloce affermarsi del PC come macchina gioco del momento era attesa con interesse e curiosità dagli operatori del settore. La "controffensiva" autunnale è iniziata con un drastico taglio dei prezzi delle nuove macchine Commodore. Questa politica, che segue quella applicata nel Regno Unito ed in altri paesi della CEE, vedrà l'Amiga 600HD (versione con disco fisso interno) sugli scaffali a 450.000/500.000 lire. Un'Amiga 3000 costerà 1.700.000 lire mentre il nuovo 4000 avrà un cartellino del prezzo sotto i 4.000.000 di lire.
I nuovi prezzi renderanno l'Amiga competitivo non solo nei confronti del rivale PC ma anche all'interno dell'importante settore delle console. "Le specifiche della macchina della Commodore sono superiori a quelle di qualsiasi console", ha dichiarato Andy Leaning della Silica System (uno dei più grossi distributori di Amiga nel Regno Unito). "Fino ad ora però la differenza di prezzo tra i due tipi di macchina era sufficiente per scoraggiare molti acquirenti casuali. È fuori di dubbio che questa nuova politica dei prezzi porterà ad una grande crescita del mercato dell'Amiga in tutta Europa".
Nel frattempo sembrano confermate le voci dell'abbandono da parte della Commodore del progetto "Amiga 800" (vedi K-News di settembre). Non si hanno notizie ufficiali al riguardo, ma sembra probabile che proprio la nuova politica di mercato impostata dalla Commodore abbia reso inutile il lancio di una macchina dedicata all'"utente intermedio" tra Amiga 600 ed Amiga 3000.

LA SONY SBARCA IN EUROPA

Randy Thier, della Sony Electronic Publishing, ha svelato alcuni dettagli sulle strategie commerciali intraprese dalla società nel teatro europeo.
Il primo passo sarà l'installazione di un ufficio di rappresentanza nel Regno Unito, nel quale saranno impegnati circa dodici impiegati. Intorno a questo primo "avamposto" dovrebbe crescere il primo gruppo di sviluppatori - i progetti della Sony parlano di almeno venti tra programmatori, grafici e creativi. Phil Harrison della Mindscape è già stato nominato direttore di questo gruppo di sviluppo. "Ci concentreremo soprattutto sul PC", ha dichiarato Thier. "Non intendiamo fare progetti a lunga scadenza. Il PC si sta attualmente affermando come la macchina gioco in più rapida crescita, e le prospettive a breve e medio termine sono buone. Pensiamo di dedicare parte dei nostri sforzi all'Amiga, ma non dopo il 1993.

La Virgin visita altri mondi

Erik Chachi e Frederic Savoir - il team di programmatori che ha regalato al mondo *Another World* - hanno annunciato di avere raggiunto un accordo con la Virgin Games per la distribuzione del loro nuovo gioco *Heart of Darkness*.
"Pensiamo che *Heart of Darkness* rivoluzionerà il concetto di gioco su computer nella misura in cui *Another World* lo fece un anno fa. Abbiamo scelto la Virgin Games per l'esperienza dimostrata nel settore della produzione di giochi, e per la mentalità corporativa caratteristica dell'etichetta inglese. Come le esperienze della Trilobyte (*7th Guest*) e della Crio (*Dune*) hanno dimostrato, la filosofia della Virgin è di lasciare massima libertà creativa ad autori e sviluppatori, senza interferenze esterne".

... e io gioco con BART e BATMAN!

Ci sono licenze per produrre giochi, licenze per produrre gadget (spille, magliette, poster) e licenze per produrre film. Ma fino ad oggi nessun aveva mai pensato di stringere un accordo per produrre... joystick. È proprio ciò che ha fatto la Cheetah: assicurarsi la licenza di film e cartoni animati come *I Simpson*, *Alien 3*, *Terminator 2* e *Batman Returns* al fine di produrre joystick foggiati con le sembianze dei protagonisti.
"Crediamo che si tratti di un concetto innovativo e rivoluzionario" ha dichiarato Howard Jacobson della Cheetah. I "characterstick" (come sono stati soprannominati) saranno compatibili con con Amiga, ST, Master System e Megadrive. Il prezzo di lancio dovrebbe aggirarsi approssimativamente sulle 35.000.

ULTIMA VIII, IX, X...

Lord British, alias Richard Garriott, mente geniale dietro alla saga fantasy più famosa del mondo dei GdR su computer ha fornito alcune anticipazioni sugli sviluppi futuri della serie. Per la prima volta dal suo lancio, nel 1981, esiste un progetto ad ampio respiro che comprende sei titoli distribuiti su due anni.
Ultima VII Part Two: The Isle of the Serpent sarà sugli scaffali intorno a Natale (vedi K-News di settembre). Ad esso seguiranno *Ultima VIII: Pagan* e *Ultima Underworld II*. Le trame di entrambi i giochi sono top secret, ma sembra probabile che il nemico principale sarà ancora il misterioso "Guardiano" incontrato per la prima volta in *Ultima VII: The Black Gate*. Interrogato su quando vedranno la luce, Richard Garriott ha laconicamente risposto: "Non appena il lavoro di programmazione sarà terminato". La data probabile è intorno all'estate del 1993. *Ultima IX: Ascension* ed *Ultima Underworld III* sono previsti per l'inizio del 1994. Infine Garriott ha rivelato che *Ultima X* completerà la saga e sarà il primo titolo a fondere le due tecnologie: il giocatore si aggirerà per i territori di Britannia muovendosi con una vista in prima persona, come nella serie *Underworld*. Incredibile.
Non si hanno purtroppo notizie sul futuro della serie "I Mondi di Ultima", che tanto successo aveva riscosso con i suoi primi due titoli (*Savage Empire* e *The Martian Dreams*).
Nel frattempo è in dirittura d'arrivo *Strike Commander*, il simulatore di volo futuribile atteso da ormai due anni, mentre sono iniziati i lavori su *Wing Commander III*.
Ultima ora: Mentre stavamo per andare in stampa è arrivata la notizia che la Origin di Richard Garriott è stata acquistata dall'Electronic Arts. I dettagli dell'operazione non sono ancora stati divulgati. Attendetevi maggiori notizie in queste pagine sul prossimo numero di K.

http://speccy.altervista.org/

K NEWS

NOVITA' GDR ITALIANI

La casa editrice Stratelibri ha rivelato parte della sua campagna pubblicazioni per l'autunno/inverno 1992. La notizia di maggiore interesse per tutti gli appassionati è l'uscita della Seconda Edizione del Gioco di Ruolo del Signore degli Anelli (GiRSA). Il volume sarà compatibile con la prima edizione ma presenterà un regolamento completamente rieditato ed una nuova sezione introduttiva che permetterà a tutti di assimilare in fondamenti del gioco senza fatica. Per Natale è atteso *Stormbringer*, il gioco di ruolo ispirato ai romanzi della serie di Elric scritti da Michael Moorcock. Il sistema di *Stormbringer* è perfettamente compatibile con quello del *Richiamo di Cthulhu* ed i due giochi possono essere giocati insieme da master fantasiosi.
Già sugli scaffali sono i due volumi di *Dragonlands*, supplementi compatibili con tutti i sistemi di GdR fantasy. Presentano una terra immaginaria popolata dai grandi draghi e dai loro terribili cavalieri. Offrono la possibilità inedita per i giocatori di interpretare un drago. *Frammenti di Paura* è una raccolta di tre avventure per *Il Richiamo di Cthulhu* ambientate tra l'America e l'Africa degli anni '20 caratterizzate da un forte spirito alla Indiana Jones. Infine, *Sei minuti a Mezzanotte* raccoglie tre avventure ispirate a quanto di più "orrendo" potete trovare nei film horror di serie B e C.

ACCORDO LEADER SIMULMONDO

La Simulmondo ha annunciato la conclusione di un accordo di distribuzione con la Leader. "Il nostro è un settore in continua evoluzione," ha affermato il boss della Simulmondo Francesco Carlà. "Abbiamo deciso di cambiare la nostra politica di mercato e di conseguenza anche la nostra strategia di distribuzione. Siamo certi che l'alta qualità dei prodotti unita alla provata esperienza della Leader nel settore della distribuzione contribuirà a massimizzare le nostre vendite.
Il direttore della Leader, John Holder, da parte sua ha commentato "Ci attendiamo dati di vendita notevoli dalla società bolognese. I titoli annunciati per la stagione 1992/93 sono tutti di prima qualità - siamo rimasti colpiti in particolar modo dal nuovo *3D Soccer*. Inoltre la gamma dei prodotti previsti è molto varia, e vanta come punti di forza le prestigiose licenze ottenute dalla Casa Editrice Bonelli, leader del settore fumettistico".
Una seconda novità in casa Simulmondo riguarda proprio i titoli "fumettistici"; dall'inizio di settembre i giochi della serie *Dylan Dog* e *Diabolik* vengono venduti nelle edicole di tutta Italia. Si tratta di una collocazione appropriata data la natura dei personaggi ai quali si ispirano!

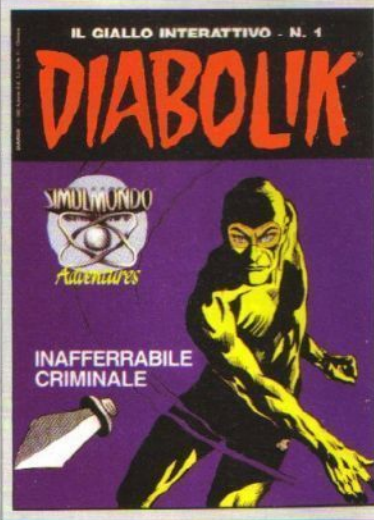
TUTTI INSIEME APPASSIONATAMENTE

Con un audace colpo di mano la Ocean si è assicurata i diritti globali su tutti i mostri dei film dell'orrore classici. Dracula, l'Uomo Lupo, il Mostro della Laguna, La Mummia e Frankestein tra gli altri saranno i protagonisti di un gioco di prossima pubblicazione dal titolo tutt'ora sconosciuto. L'avventura sarà incentrata su una casa infestata da questi simpatici personaggi e lo scopo dello sfortunato protagonista sarà recuperare le sei parti di un cristallo che gli dovrebbe permettere di bandire per sempre le creature da questo piano dimensionale. La vista sarà in 3D isometrico.

Nuovi giochi dalla Microsoft

Con l'uscita di *Microsoft Golf* per Windows il gigante americano del software ha stabilito fermamente la sua intenzione di entrare nel competitivo mercato del software ludico per PC.
"*Microsoft Golf for Windows* è solo il primo di una serie di giochi che intendiamo produrre e pubblicare nei prossimi mesi", ha affermato Gillan Kent della Microsoft. "Tutti questi titoli gireranno in ambiente Windows. In generale non pubblicheremo sparatutto o giochi di destrezza. Puntiamo a qualcosa di più cerebrale ed insolito".
Non è escluso che la Microsoft richieda l'assistenza di terze parti in questo progetto. Il Golf stesso è stato sviluppato con la collaborazione della Access (già sviluppatori di *Links*) mentre il vecchio hit *Flight Simulator* era stato sviluppato in sieme alla SubLogic.

MEGA PC

Loa Amstrad e la Sega hanno annunciato la creazione di una joint-venture il cui scopo è la produzione di una macchina a 16-bit ibrida che offra contemporaneamente gli elementi caratteristici dei computer PC e delle console Megadrive.
Il nome provvisorio del progetto è (non c'è da sorprendersi) Mega PC. La macchina dovrebbe essere basata su una compatibile con processore 286 capace di operare con l'architettura di un Sega Megadrive - il tutto in una singola unità.
Il Mega PC potrebbe apparire nei negozi già a Natale. *Sonic The Hedgehog*, il mega-hit della console Sega verrà incluso in omaggio nella confezione mentre non si hanno notizie della presenza o meno di programmi MS-DOS.

brevi ma sintetiche

✔ Si chiama Hugo ed è il nuovo personaggio-simbolo della società di software danese Silver Rock. Apparso due anni fa in un gioco di piattaforme/labirinti che è rimasto per molti mesi in testa alle classifiche di vendita in Danimarca, Hugo appare regolarmente in un gioco della televisione locale da poco esportato in Spagna. Il successo del personaggio in terra spagnola ha convinto i responsabili della Silver Rock a proporre Hugo sul mercato europeo durante la stagione '92/'93. Maggiori informazioni sui prossimi numeri.

✔ La Ocean entra nel mercato dei giochi a basso costo per PC con quattro titoli: *Jack Nicklaus Golf*, *Lombard Rack Rally*, *Pro Tennis Tour* e *Stun Runner*. Tutti i programmi costeranno intorno alle 10 sterline (in Inghilterra): circa 22.000 lire.

✔ Geoff Crammond, la mente dietro a *Stunt Car Racer* e *Formula 1 Grand Prix* ha iniziato a lavorare a *Formula 1 Grand Prix II*. Il seguito del più grande gioco di corse di tutti i tempi dovrebbe vedere la luce nella seconda metà del 1993.

✔ L'Activision ha iniziato il lavoro di programmazione di *Battletech 3*, nuova puntata della saga ispirata al popolare gioco da tavolo della FASA Corporation.

✔ Domenica 22 novembre 1992 si terrà al Centro Congressi Quark Hotel di Milano la terza edizione della "Comiconvention", la grande manifestazione dedicata agli appassionati di fumetti italiani e stranieri. Il tema scelto per quest'anno è "Computer e Fumetti". La manifestazione vedrà la partecipazione in forze delle più importanti case editrici italiane, dalla Sergio Bonelli alla Disney Italia. Maggiori informazioni sul prossimo numero.

http://speccy.altervista.org/

K NEWS

GONFIA LA RETE!

Grande successo del concorso organizzato da K in collaborazione con la Renegade: questo mese sono arrivate in redazione tonnellate e tonnellate di dischetti con i migliori gol realizzati a *Sensible Soccer*. La scelta è stata ardua, ma alla fine, grazie alla preziosa collaborazione di Antonio Loglisci, espertissimo di videogiochi calcistici, abbiamo trovato il vincitore...

Volete assistere alla finale della Coppa dei Campioni dell'anno prossimo? E magari vorreste andarci con un amico, vero? E in più vi piacerebbe andarci gratis, senza pagare biglietti e viaggio? Beh, allora non vi resta che una cosa da fare: partecipare al concorso *Gonfia la rete!* organizzato da K e dalla Renegade. Tutto quello che dovete fare per partecipare è realizzare un gol sensazionale a *Sensible Soccer*, salvarlo su disco e spedire il tutto in busta chiusa a:

GONFIA LA RETE
K - Via Aosta 2
20155 Milano

Ogni mese pubblicheremo il nome del lettore che ha realizzato il gol più spettacolare e fra sei mesi la Sensible Software decreterà il vincitore nazionale. Quest'ultimo si scontrerà con il campione francese, tedesco e inglese (scelti rispettivamente dalle riviste *Joystick*, *Powerplay* e *The One*) in una partita all'ultimo sangue a *Sensible Soccer* e il vincitore s'intascherà i biglietti. Questo mese il vincitore è... (rullo di tamburi)...
Michele Genovese di Monza.
Il gol di Michele è un capolavoro di strategia calcistica: cross lungo del regista da centrocampo, passaggio in diagonale di testa della prima punta e scivolata finale in gol della seconda punta! Magnifico! Complimenti a Michele (che diventa quindi il primo dei sei finalisti nazionali) e... continuate a mandare i vostri gol! Il prossimo vincitore potresti essere tu!

LE REGOLE:
1 - Non è consentito spedire più di un dischetto per partecipante al mese.
2 - Sull'etichetta del vostro dischetto di "Gonfia la Rete!" dovrà essere indicato il vostro nome, cognome, indirizzo e, se possibile, numero telefonico. I dischetti privi di etichetta non verranno considerati validi ai fini della selezione!
3 - Nella selezione dei gol migliori, la decisione di K e della Sensible Software è irrevocabile.

PANDA, L'INVIATO

Da questo numero inauguriamo una nuova rubrica curata da Mario "Panda" Voiello, il famoso DJ di 101 Network. Appassionato di videogiochi, Mario ci ha proposto di intervistare musicisti, comici, attori e qualunque altro personaggio passi per gli studi della radio a proposito del nostro argomento preferito, i videogiochi. Non ci abbiamo pensato né uno né due e abbiamo accettato. Ecco la prima intervista.

Ligabue è certamente una delle figure più significative dell'odierno rock italiano. Con una naturalezza insolita, data la nostra esterofilia, si è imposto nelle scelte musicali primarie e quotidiane di molte categorie di giovani. K lo ha incontrato negli studi di 101 Network.

K: Volevamo parlare con te di computer, videogiochi... delle relative atmosfere... delle emozioni...
Ligabue: *Sì... beh, ho il computer ma lo uso per lavoro... non è che ci giochi. Credo di essere un po fuori dai discorsi "videogame". Però se vogliamo fare due chiacchiere lo stesso non c'è problema.*
MPV: Sì infatti... quindi tu hai il computer...
L.: *Sì.*
MPV: Hai scelto il 'Mac' perché?
L.: *Mah... ho scelto il 'Mac' perché mi son fatto consigliare... io sono completamente a digiuno in materia... tra l'altro avevo una serie di amici con dei programmi che mi potevano interessare per cui mi era più facile avere...*
MPV: Naturalmente... con quello che costano... he he! Quindi non ti sei mai cimentato coi videogiochi.
L.: *Guarda... credo di averci giocato ma... in tempi che ora non ricordo neanche più... nel senso che l'unico videogioco a cui mi sono veramente appassionato... e che non so se c'è neanche più... è un certo Phoenix; non so nemmeno di che anno sia... e poi credo che adesso sia un'era nuova... cioè nel senso che quello sia proprio preistoria... a me, ad esempio, piacciono quelli dove c'è da sparare...*
MPV: Sì, li chiamano 'Shoot'em-up'... della serie 'sparagli addosso'... he he! Ci sono quelli più moderni e di altro genere, che vanno molto... tipo *Tetris*... non so se l'hai mai visto...
L.: *Sì...* Tetris *sì... beh quello credo che abbia già un'età.*
MPV: Ormai è un classico.
L.: *...lo vedevo due o tre anni fa nella sala dove stavo registrando il mio primo album... c'era un tizio che giocava a Tetris su un computer lì vicino.*
MPV: Tornando a Phoenix... non lo ricordo molto bene... io, beh sono della classe 1955, ho 37 anni... non so quanti ne hai tu...
L.: *Ne ho 32.*
MPV: Ecco, per me i videogiochi sono incominciati e sono finiti con quelli da 'bar' che andavano a sostituire il vecchio 'flipper'... stavo malissimo... perché il flipper mi piaceva un sacco...
L.: *Sì beh... come al sottoscritto.*
MPV: Eh... però era uscito quella specie di tennis... con i due cursori che andando su e giù respingevano la pallina...
L.: *Sì sì e ti ricordi quello simile con i mattoncini da abbattere?*
MPV: Bravo... ecco poi ho visto, più in là nel tempo, qualcuno che giocava, sempre nei bar, a giochi tipo *Pac-Man*... io però pensavo di non essere più credibile... capisci? Poi, invece, con l'avvento del computer a casa, me lo sono comprato subito, e allora mi sono gettato su giochi un po' più... quelli di avventura... tipo 'Zak' o 'Indiana Jones'...
L.: *No ecco io no... so che ci sono... a volte quando siamo in giro in tournée alcuni dei ragazzi del gruppo si ficcano nelle sale giochi e sono espertissimi... e, ogni tanto, me ne parlano però non sono bene al corrente... del funzionamento insomma.*
MPV: Ok. Parliamo adesso di un argomento che probabilmente avrai visto in TV o su riviste di attualità: la realtà virtuale.
L.: *La realtà virtuale è un discorso che sicuramente mi sta facendo fare delle serie riflessioni perché, filosoficamente e anche socialmente potrebbe cambiare il modo di vivere nella maniera più totale e quindi mi incuriosisce.*
MPV: Infatti si potrebbe addirittura realizzare l'ipotesi fantastica, ma non troppo, proposta dalla trama del film 'Total Recall' ovvero una vacanza (a pagamento) sul pianeta Marte, restando comodamente seduti in poltrona.
L.: *Non solo, ma un'altra chiave di lettura potrebbe essere che il potere del mondo, un domani, potrebbe essere nelle mani di un ingegnere elettronico o di un progettista di software. Si potrebbe addirittura creare una realtà migliore e più desiderabile di quella vera, al punto che questi personaggi avrebbero un potere enorme.*
MPV: Credi che quest'aspetto del computer possa servire a esplorare o stimolare, in qualche modo, zone insolite della mente?
L.: *Beh non sono andato così oltre nel cercare delle spiegazioni... Mi piace pensare che il videogioco possa essere usato per conservare uno spazio da gioco giovane... come le fantasie di quando eravamo bambini, in cui tutto era possibile se per noi era vero... che è un fatto a suo modo importante... Mi dispiace però se impegna troppa 'testa' e troppe ore della giornata perché si possono fare tante cose in 24 ore, soprattutto per un ragazzo.*
MPV: Hai figli?
L.: *No. Sono sposato, ma non ho ancora figli.*
MPV: Beh in questo caso credo che, probabilmente, ci troveremo a riparlarne di computer o di videogiochi. Grazie Ligabue.
L.: *Ciao agli amici di K.*

Mario Panda Voiello

http://speccy.altervista.org/
LA RIVISTA PER LA TUA CONSOLE
• NINTENDO • GAME BOY • SEGA • MEGADRIVE • GAME GEAR • SUPER NES • LYNX • PC ENGINE • NEO GEO
GAME power
Anno I n. 10 GAME POWER OTTOBRE 1992
THUNDERFORCE IV (MD)
E AXELAY (SNES)
GLI SPARATUTTO
DELLA NUOVA GENERAZIONE
SONIC 2
LE PRIME FOTO!
BATMAN
RETURNS
L'UOMO PIPISTRELLO E IL PINGUINO FINALMENTE SU LYNX
16 PAGINE
È in edicola il numero di ottobre!
OUT OF THIS WORLD
AL CINEMA CON IL SUPER NES
CASTLEVANIA 3
IL RITORNO DI DRACULA E TREVOR SUL NES
CAPTAIN AMERICA AND THE AVENGERS • LEMMINGS • EVANDER HOLYFIELD "REAL DEAL" BOXING • GATE OF THUNDER • KING OF THE MONSTERS 2 • LITTLE NEMO - THE DREAM MASTER • CAMELTRY • F1 CIRCUS SPECIAL '92 • NINJA GAIDEN • BATMAN - RETURN OF THE JOKER • SUPER F1 CIRCUS • XENON 2 • MONOPOLY • ADDAMS FAMILY

JOYSTICK fun

V. Lorenteggio, 38 Milano Tel. 02/48952821 Fax 02/48952819

❖ PC COMPATIBILI ❖

MiniTower/Desktop	286-20	386SX-25	386DX-25	386DX-33	486DX-33	486DX-33
Cache	NO	NO	NO	64Kb	64Kb	256Kb
Memoria RAM	2Mb	4Mb	4Mb	4Mb	4Mb	4Mb
Floppy 3 1/2 1.44Mb	SI	SI	SI	SI	SI	SI
Floppy 5 1/4 1.2 Mb	NO	NO	NO	SI	SI	SI
Hard Disk	42Mb	42Mb	105Mb	130Mb	130Mb	200Mb
Con. AT Bus Cache 2/8 Mb	NO	NO	NO	NO	NO	SI
VGA 800x600 256K 16c.	SI	SI	NO	NO	NO	NO
VGA 1024x768 1Mb 256C.	NO	NO	SI	SI	SI	NO
VGA 1024x768 2 Mb NCR	NO	NO	NO	NO	NO	SI
I/O 2S + 1P + 1G	SI	SI	SI	SI	SI	SI
Mouse + tappettino	SI	SI	SI	SI	SI	SI
Prezzo al Pubblico IVA incl.	1.090.000	1.450.000	2.050.000	2.360.000	3.150.000	4.825.000

❖ AMIGA ❖

AMIGA 500 PLUS
+ 50 GIOCHI +joystick
£ 650.000

AMIGA 600
£ 699.000

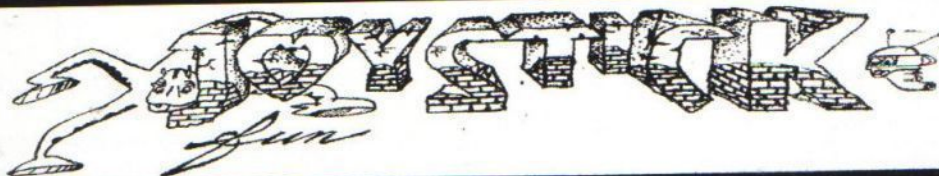
Drive esterno £ 130.000
Genlock a partire da £ 298.000
Digitalizzatori
Espansioni di memoria
Tutto il software disponibile sul mercato

STAMPANTI: NEC - STAR - EPSON

vasta gamma a partire da £ 375.000

ACCESSORISTICA per AMIGA e PC

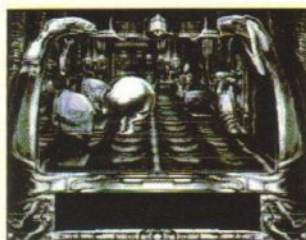
SOUND BLASTER 2.0, SOUND BLASTER PRO, COVOX SOUND MASTER, AD LIB, SCHEDE GRAFICHE, SCANNER A PREZZI IMBATTIBILI

http://speccy.altervista.org/

anteprima...

LIVE ECTS

Sono stati tre giorni di fuoco, ma alla fine Riccardo e Andrea sono tornati da Londra carichi delle novità che vi presentiamo in queste pagine...

Mirage

Cyberdreams

Darkseed per Amiga è il biglietto di presentazione della società californiana per l'autunno '92. Questa conversione utilizza schermate grafiche interlacciate, il modo migliore per non perdere nulla dello splendido lavoro artistico realizzato da H.R. Giger (visualist di *Alien*) appositamente per il gioco. La data d'uscita dovrebbe essere intorno a novembre.

Gli appassionati del genere cyberpunk possono preparare i joystick. Syd Mead, visualist di *Blade Runner*, ha collaborato con la Cyberdreams nella realizzazione di *CyberRace*, un simulatore di gare di velocità nel cosmo. Mead ha seguito il lavoro di produzione dal primo all'ultimo pixel. Le schermate proposte in anteprima danno filo da torcere a programmi come *Wing Commander 2*; resta da vedere se il prodotto finale sarà sufficientemente veloce. Attendetelo verso Natale.

Krisalis

Il piano delle uscite autunnali della Krisalis si presenta ben fornito e zeppo di titoli interessanti. Tra questi, due riguardano simulazioni di gruppi di uomini impegnati in combattimento nel prossimo futuro. Si tratta di *Laser Squad*, versione PC del famoso gioco di combattimento tattico pubblicato su Amiga 3 anni fa, e di *Shadoworlds*, il secondo gioco ad utilizzare il celebrato sistema Photoscape dopo l'avventura fantasy Shadowlands. Con una trama ispirata direttamente da *Aliens*, *Shadoworlds* potrebbe rivelarsi uno dei più grossi hit dell'autunno. A dicembre per Amiga e PC.

Anche gli appassionati di calcio hanno due titoli tra i quali scegliere. Il meno convenzionale è *Soccer Kid*, un inedito cocktail tra i giochi di calcio tradizionali e i giochi di piattaforme; è atteso per la primavera del '93. *Graham Taylor Soccer Challenge* è invece un gioco di gestione manageriale che vede il giocatore navigare al timone di una squadra nell'infido mare delle competizioni nazionali ed internazionali. Inizio ottobre la data di pubblicazione.

Con *Sabre Team* si torna a combattere, ma nella difficile arena delle moderne operazioni antiterrorismo. Anche in questo caso abbiamo ai nostri ordini una squadra di uomini che possiamo equipaggiare con un pletora di armi e gadget e lanciare all'attacco in cinque missioni diverse, dalla giungla all'ambasciata occupata. *Arabian Nights*, infine, è un platform con la trama che ricorda un po' *Prince of Persia* e 15 livelli di nemici tratti dalle *Mille e una Notte*.

Renegade

La società di *Gods*, *Fire & Ice*, *Sensible Soccer* e *Speedball II* riparte all'attacco con *Sensible Soccer 1.1*, versione migliorata del rivale di *Kick Off*. In Inghilterra i possessori della vecchia edizione possono ottenere quella nuova restituendo i dischetti e pagando appena 4 sterline. Mentre scriviamo non è ancora stato deciso se in Italia sarà possibile effettuare un'operazione analoga.

A dicembre uscirà la versione Amiga di *The Chaos Engine*, il nuovo ed attesissimo gioco dei Bitmap Brothers. Si tratta di una complessa avventura arcade ambientata in una magione vittoriana dove una distorsione spazio/temporale ha provocato, appunto, il caos. Per uno o due giocatori. La versione PC dovrà attendere ancora qualche mese prima di vedere la luce.

I fan di Eric Matthews e Bros. potranno inoltre lustrarsi gli occhi con *The Best of the Bitmap Brothers*, una collezione che include megahit del calibro di *Xenon*, *Cadaver* e *Speedball II*. Purtroppo solo per PC. Sempre per PC e compatibili è prevista la conversione di *Fire and Ice*, il bellissimo e coloratissimo platform che tanto entusiasmo ha suscitato prima dell'estate con la versione Amiga. Sugli scaffali a gennaio.

Psygnosis

Armour-Geddon II è il seguito del gioco con grafica 3D poligonale pubblicato un anno e mezzo fa. Le routine grafiche sono state velocizzate e al già vasto parco armi/veicoli sono stati aggiunti nuovi elementi. Previsto per novembre.

Combat Air Patrol vi pone al comando di un aereo imbarcato su una portaerei americana durante la Guerra del Golfo. Potete scegliere se pilotare un F-14 o un F-18 e intraprendere tutta la campagna completa. L'enfasi del programma è posta più sulla giocabilità che sull'accuratezza della simulazione, mentre la grafica dovrebbe rispettare gli standard qualitativi a cui ci ha abituato la Psygnosis.

Shadow of the Beast III è il nuovo capitolo della saga fantasy/picchiaduro. Il protagonista deve affrontare niente meno che il Signore delle Bestie in persona Con centinaia di colori contemporaneamente su schermo, 800K di musica e 8 livelli di scorrimento parallattico la Psygnosis sembra intenzionata a dimostrare una volta di più la sua abilità nello sfruttare fino all'ultimo bit le capacità della macchina.

Creepers potrebbe sostituire *Lemmings* nei cuori dei videogiocatori. Ancora una volta una tribù di esserini (in questo caso piccoli bruchi) è in marcia attraverso un territorio infernale pieno di insidie. Il giocatore deve utilizzare intelligentemente gli attrezzi a disposizione (ventagli, trampolini ecc..) per sventare tutte le minacce e permettere ai bruchi di trasformarsi in magnifiche farfalle. La versione PC (per ora l'unica prevista) conterrà 80 livelli e vanterà grafica VGA a 256 colori. Data d'uscita: novembre.

Un complesso sotterraneo segreto, alieni cattivissimi e robot alleati muniti di armi sofisticatissime sono i protagonisti di *Cytron*, uno sparatutto con vista dall'alto che segue la scia del successo di *Alien Breed*. Nel gioco il giocatore non si limita a premere il bottone di fuoco ma può interagire con l'ambiente premendo bottoni e accedendo a stazioni informatiche collegate con il computer centrale. Particolare non secondario: il robot protagonista è schizofrenico.

Il titolo più atteso di tutti è però *Lemmings 2*: con un'intro cartoonesca che vede i lemmings scimmiottare Schwarzenegger in *Terminator 2* e un sacco di azioni nuove da far compiere ai simpatici roditori, state pur certi che avremo da divertirci ancora per un bel po' di tempo.

anteprime... LIVE ECTS

Konami

Oltre all'incredibile e inarrivabile *Elite II*, seguito di uno dei titoli di maggior successo nella storia dei videogiochi che forse potrebbe essere intitolato *Frontier*, la Konami, che comincia a muovere i primi passi sul mercato europeo, presentava altri prodotti di notevole interesse.

Innanzitutto la casa giapponese si è aggiudicata la licenza per realizzare il tie-in di *Batman Returns*; le schermate mostrate a Londra sembrano promettere una grafica di prima qualità (ovviamente con i 256 colori VGA), in grado di catturare l'atmosfera del film di Tim Burton. Per quanto riguarda il gioco vero e proprio, si tratterà di un'avventura dinamica in cui controllerete il giustiziere mascherato nel tentativo di impedire i piani criminali di Penguin. Durante il gioco avrete la possibilità di utilizzare il computer di Batman per investigare sugli indizi in vostro possesso, e la Bat-cintura sarà a vostra disposizione, rifornita di ogni sorta di bat-aggeggio.

Era ora! Tutti gli appassionati di supereroi potranno finalmente emulare le gesta dei loro beniamini in *Champions*, il primo gioco di ruolo su computer interamente dedicato agli eroi con superpoteri. Basato su un set di regole da tavolo omonimo, molto famoso negli Stati Uniti, *Champions* con il suo sistema di generazione dei personaggi a punti, vi permetterà di ricreare qualsiasi super potere abbiate trovato nei fumetti. Il sistema di combattimento sarà molto dettagliato e l'interazione con i personaggi utilizzerà un sistema nuovo in grado di analizzare lo stato emotivo dei personaggi.

Se *NFL* vi era piaciuto, *NFL Video Master Football* vi farà letteralmente impazzire. Dozzine di azioni di gioco digitalizzate vi faranno rivivere le partite come se foste allo stadio. Un esclusivo sistema in multitasking vi consentirà di allenare tutte le 28 squadre della National Football League. La Konami punta molto sulla licenza NFL ed effettivamente poter giocare con Joe Montana o Dan Marino è pur sempre una bella soddisfazione.

Se questi prodotti solleticano la vostra fantasia, il piano delle uscite della Konami è il seguente: *Elite II* sarà disponibile a partire da novembre, prima per l'Amiga e poi per il PC. *Batman Returns* uscirà per PC in novembre, con le versioni Amiga e ST previste per febbraio. *NFL Video* uscirà solo per PC a novembre, mentre la data di uscita di *Champions* deve essere ancora annunciata.

Loriciel

La software house transalpina, famosa per i discreti titoli sportivi *Tennis Cup 1* e *2* e per il bellissimo *Jim Power*, ha in serbo diverse novità per il futuro, a cominciare da *D-Day*, simulazione bellica basata (indovinate un po') sul mitico sbarco in Normandia del 6 giugno 1944. La particolarità che dovrebbe distinguere *D-Day* dalla concorrenza è data dalla possibilità di vivere quel giorno nei panni di differenti soldati: questo, in termini pratici, significa che dovrete guidare carri armati o jeep, pilotare aeroplani, lottare corpo a corpo con la fanteria o lanciarvi con il paracadute. Se volete saperne di più non vi resta che aspettare la fine del mese, data d'uscita delle versioni PC (EGA/VGA) ST e Amiga (1 Mega).

Di genere completamente diverso *Best of the Best: Championship Karate - Panza Gold Edition*, versione ampliata del buon vecchio *Panza Kick Boxing*, picchiaduro sportivo dalle animazioni strepitose "alla *Prince of Persia* uscito qualche annetto or sono e dedicato ad André Panza, campione del mondo di Kickboxing. Da segnalare, oltre al titolo chilometrico, la possibilità di scegliere fra 22 lottatori diversi e un sacco di opzioni nuove di pacca. Nei negozi il 1° Dicembre per Amiga, ST e PC.

Visto che stiamo parlando di titoli sportivi citiamo anche *International Table Tennis*, mitico gioco di ping pong disponibile a metà dicembre per Amiga e ST. Periodo in cui uscirà anche *Thierry Magnaldi Rally Cross*, ennesimo gioco su licenza: il protagonista questa volta è uno dei più forti motociclisti enduro in attività e con più di 70 frame d'animazione per il mezzo dello sprite principale e la possibilità di giocare in due contemporaneamente, potete stare pur certi che i motomaniaci avranno pane per i loro denti.

Anche nel settore arcade la Loriciel è discretamente attiva: mentre non sono state ancora fissate le date d'uscita di *Doc Malone*, il seguito di *Jim Power* (Amiga e PC), e *Dizzy Bros*, un platform dal look alquanto fumettoso, per poter giocare a *The Cartoons* su Amiga, ST e PC, dobbiamo aspettare solo un paio di mesetti. In pratica si tratta del solito arcade strategico "alla *Humans*, ma da quello che abbiamo visto la giocabilità promette di essere davvero sorprendente.

Chiude la carrellata *The Entity*, un arcade adventure con 32 colori su schermo, 1.7 mega di grafica e 1 mega di sonoro. La versione Amiga dovrebbe essere disponibile a fine Novembre, mentre quella PC, per il momento, è stata solo annunciata.

Team 17

La più grande sorpresa dell'anno: un gruppo di programmatori di demo comincia a pubblicare giochi e sbaraglia la concorrenza di case ben più quotate e famose. All'ECTS autunnale Martin Brown & C. non erano presenti con uno stand proprio, ma si sono fatti scovare ugualmente rivelandoci tutti i segreti dei loro prossimi lavori. Ovviamente Martin ha posto l'accento su *Assassin*, che ha definito come il miglior gioco finora pubblicato dal Team 17. Il demo che abbiamo visto conferma l'impressione di un gioco di qualità superba, ma quello che impressiona veramente è *Superfrog*, un fantastico platform che sembra avere tutte le carte in regola per far mangiare la polvere a formiche ninja, idraulici italiani e porcospini ipervitaminizzati. Il vero colpo di genio è rappresentato da *Alien Breed - Special Edition '92*. Per tutti coloro che avevano terminato *Alien Breed*, il Team 17 ha preparato un'edizione speciale, prezzata come un budget, che conterrà dodici livelli (i sei della precedente edizione più sei completamente nuovi); tutto questo nell'attesa di *Alien Breed 2* che uscirà l'anno prossimo.

Se avete già sbavato davanti alla mitologica conversione di Street Fighter 2 per Super NES e già tremate pensando al lavoro (scempio?) che con tutta probabilità svolgerà la Ocean per la conversione Amiga, non temete! Un nuovo gruppo di programmatori del Team 17 sta lavorando a *Body Blows*: un mega-picchiaduro con dieci personaggi fra cui scegliere, una trama avvincente (speriamo!) e caratteristiche tecniche da paura (da Team 17!).

21st Century Entertainment

Trovare una software-house nel panorama degli home computer che costruisca la propria fortuna su un flipper è perlomeno strano. Nel caso della 21st Century Entertainment, però, la cosa non deve sorprendere, *Pinball Dreams* è stato un successone e oltretutto il primo flipper su home computer ad essere realmente giocabile. Sfruttando il successo attuale, la 21st sta per pubblicare *Pinball Fantasies*, il seguito di *Pinball Dreams*, con quattro flipper completamente nuovi e più ampi, fino a otto giocatori e musiche ed effetti sonori in abbondanza.

Naturalmente le novità non finiscono qui, i possessori di PC potranno godere delle emozioni di *Pinball Dreams* fra non molto e, udite, udite, anche su PC verrà mantenuto lo straordinario scrolling a 50 frame per secondo.

L'uscita di *Pinball Fantasies* è prevista per questo mese, mentre per *Pinball Dreams* su PC bisognerà attendere ancora qualche mese.

http://speccy.altervista.org/

Dimmi che Nintendo giochi e ti dirò chi sei.

Se hai scelto CALIFORNIA GAMES non ci sono dubbi: ad un tipo come te basta chiudere gli occhi per vedersi subito con un freesbee in mano e lo skateboard ai piedi su un boulevard di Los Angeles. Se hai optato per MARBLE MADNESS, sei invece una persona che ama le sfide impossibili. Il tuo motto è: "Quando il gioco si fa difficile, io mi esalto!"

La tua scelta è caduta su TIME LORD? Allora hai una personalità decisamente originale. Per te la vita è un viaggio senza tempo e la fantasia il tuo pane quotidiano. Infine, se hai scelto DIGGER sei un vero avventuriero. Il pericolo è il tuo mestiere e non c'è avversario che ti spaventi. C'è però anche un'altra possibilità: che tu abbia scelto tutti e quattro i Nintendo. In questo caso, complimenti. La tua voglia di divertirti non ha confini!

MB

Ocean

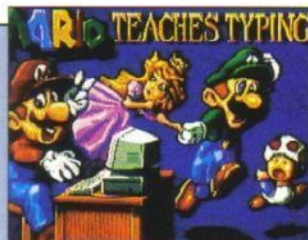
La casa inglese, numero uno come vendite nel Regno Unito, presentava tre licenze d'eccezione. Innanzitutto per Natale sarà disponibile il sequel di *World Wrestling Federation*, con più di 62 mosse disponibili per ciascun wrestler. Due giocatori potranno unirsi per affrontare una coppia avversaria oppure sfidarsi one-on-one. Sicuramente la Ocean si è garantita un altro record di vendite con questo prodotto che sarà disponibile su tutti i maggiori formati; speriamo che la qualità sia all'altezza del solito tam-tam scatenato intorno ai giochi Ocean.

Cool World il cartoon che propone una versione a due dimensioni di Kim Basinger verrà trasformato in videogioco dalla Ocean. Come al solito, per sopperire alla mancanza di idee migliori, alla Ocean hanno pensato di realizzare un platform che disporrà di 12 livelli, grafica in stile cartoon e una sequenza introduttiva con la bellissima Holli.

Lethal Weapon 3, terzo episodio di una fortunatissima serie viene rappresentato durante questa stagione cinematografica nei cinema di tutta Europa e la Ocean si è aggiudicata la licenza per portare i due protagonisti della serie in un videogioco. *Lethal Weapon* sarà uno shoot 'em up con quattro missioni da completare, in cui guiderete il dinamico duo Gibson-Glover.

Millenium

Oltre a *The Aquatic Games* e *Rome AD92*, recensiti in questo numero, la Millenium presentava anche *Daughter of Serpents*. Ambientata in Egitto, più precisamente ad Alessandria, questa avventura riprende i temi lovecraftiani incontrati in *The Hound of Shadow*, un gioco abbastanza datato, la cui interfaccia utente è stata riveduta e corretta per aggiornarla agli ultimi sviluppi del mercato. Con funzioni di ipertesto, grafica a tutto schermo e un'attenzione maniacale per i dettagli, *Daughter of Serpents* promette di far trascorrere diverse notti insonni a tutti gli appassionati del genere. Il gioco sarà disponibile a novembre per PC, con la versione Amiga prevista per febbraio.

Udite, udite; le avventure di James Pond non sono finite: la Millenium ha infatti annunciato l'uscita di *Splash Jordan* sull'Amiga. Se non state più nella pelle dalla voglia di giocare, rilassatevi: l'uscita è prevista per il marzo del '93.

Electronic Arts

Lo stand della software house americana era con tutta probabilità il più grande e sontuoso di tutto l'ECTS. Non c'è da stupirsi, se si considera che l'EA sta ottenendo sempre più successi, sia nei prodotti su floppy che in quelli su cartuccia. Il numero di titoli presentati o annunciati è altissimo, vediamo di capire cosa ci riserva la più grande software d'oltreoceano per i prossimi mesi.

Per gli amanti dei robottoni è in arrivo un mega-gioco: *Ultrabots*, simulatore di mech ultrarealistico; disponibile a partire da dicembre per il PC. Nel gioco guiderete un campo di allenamento in cui la razza umana sta cercando di studiare il funzionamento di alcuni robot alieni da combattimento che avevano attaccato la Terra. La visuale sarà in prima persona e, per ottenere un maggior realismo, la grafica sfrutterà la tecnica del ray-tracing.

Da una licenza per lo sfruttamento di *Warhammer 40.000* della Games Workshop, la EA pubblicherà in gennaio per Amiga e PC *Space Hulk*, un gioco che riprenderà le regole del gioco da tavolo mettendo il giocatore a capo di una squadra di Space Marine. Tutti i combattimenti si svolgeranno in 3D e i giocatori dovranno pianificare le loro mosse in anticipo per evitare le imboscate degli alieni.

Tutti gli estimatori dei giochi per console saranno felici di apprendere che *Road Rash* sarà disponibile in novembre per Amiga. Questo simulatore arcade di gara motociclistica vi vedrà impegnati in folli corse attraverso le strade degli Stati Uniti, nel tentativo di guadagnare più soldi possibili per riparare la vostra motocicletta, migliorarla e... pagare le multe per eccesso di velocità!

Anche se presso la nostra redazione non ha riscosso un grande successo, sembra che *Risky Woods* per Amiga abbia venduto abbastanza bene, tanto da convincere la EA a mettere in cantiere la versione per PC. Dovreste trovarlo nei negozi già in questi giorni.

Sperando che la nuova crisi in Irak non abbia scatenato un altro conflitto, la EA presenterà la sua versione di *Desert Strike* per Amiga in dicembre. La conversione da Megadrive è stata curata da Gary Roberts che in precedenza aveva già realizzato *John Madden* per Amiga. Al comando di un elicottero Apache dovrete tenere alta la bandiera delle forze alleate in un misto di shoot 'em up e strategia.

Ormai le case di software non sanno più dove andare a pescare le licenze per ottenere dei prodotti di sicuro successo. Questa volta siamo arrivati ad una licenza di una rivista, per l'esattezza *Car and Driver* che darà vita all'omonimo gioco di simulazione automobilistica, in cui potrete scegliere fra una decina di auto sportive da pilotare. Le prestazioni delle auto in gioco rispecchieranno fedelmente quelle reali. La grafica sarà una fantastica Super VGA 640x400 a 256 colori e disporrà di un misto di poligoni sfumati e sprite per ottenere un risultato iperrealistico. L'uscita è prevista in novembre per il PC.

Come certamente saprete, la Electronic Arts è anche uno dei maggiori distributori di case indipendenti e, in Europa, si occupa dei prodotti della Interplay. Oltre al già annunciato *Buzz Aldrin's Race Into Space* che dovrebbe vedere la luce in novembre, la casa californiana presentava *Castles II: Siege & Conquest* per PC, il seguito di *Castles*, titolo che a suo tempo aveva riscosso pareri discreti nelle recensioni delle riviste di settore. In *Castles II* dovrete vincere la guerra fra i pretendenti al trono lasciato vacante da Re Carlo d'Inghilterra. Il sistema del primo gioco è stato arricchito di molti elementi nuovi e ora oltre a dover costruire castelli potrete assediarli, stringere alleanze, inviare spie, scavare miniere e così via.

Mario sta per traslocare! Sembra impossibile, ma la Interplay sta per lanciare *Mario Typing* per gli MS/DOS compatibili, un programma educativo in cui l'idraulico italiano insegna a scrivere a macchina, ovviamente a modo suo!

Microprose

La regina americana delle simulazioni non sfigurava certo in questo ECTS versione autunnale. Sui numerosi monitor dello stand abbiamo potuto ammirare le ultime realizzazioni della casa che riesce da due anni a questa parte a mantenere gli standard qualitativi più alti del mercato.

In prima linea faceva bella mostra di sé *F-15 III Strike Eagle*, la terza edizione di quello che con tutta probabilità è il simulatore di volo più famoso di tutti i tempi. Fra le novità che troverete in *F-15 III* spicca la nuova tecnica di realizzazione grafica che miscela poligoni e bitmap per ottenere un realismo "senza eguali". Da quello che abbiamo visto le dichiarazioni Microprose non sembrano per nulla esagerate: all'ottima grafica si aggiunge la possibilità di volare in due sullo stesso velivolo (un pilota e un co-pilota addetto ai sistemi d'arma), testa a testa con un amico e in due, su due aerei differenti, nella stessa missione. L'uscita di *F-15 III* è imminente su PC e prevista per i primi mesi del '93 su Amiga.

Non volendo lasciare campo aperto a Sierra e Lucas Arts, la Microprose si getta nella mischia delle avventure animate con *Rex Nebular and the Cosmic Gender Bender*. Già dal titolo è possibile intuire la vena dichiaratamente umoristica di quest'avventura che vede Rex Nebular, astronauta playboy, impegnato in una pericolosa missione che lo porterà ad esplorare Terre Androgena, un pianeta abitato da una razza aliena composta interamente da donne. Fra le caratteristiche che troviamo i soliti 256 colori VGA e il parlato digitalizzato sincronizzato con i movimenti delle labbra dei protagonisti. L'interfaccia sarà la solita "punta e clicca" comune alla stragrande maggioranza delle avventure animate e l'uscita è prevista, solo per il PC, nel mese in corso.

Continuando la serie di simulazioni belliche ad alto livello di realismo, la Microprose propone *Task Force 1942*, primo titolo di una nuova serie di simulazioni sulla Seconda Guerra Mondiale ambientate nel Pacifico. Inutile dire che in questo campo la Microprose non è seconda a nessuno e che il prodotto si rivelerà sicuramente un successo per tutti gli appassionati del genere. Uscita prevista: novembre '92 per MS/DOS.

Dopo l'imponente *Darklands*, la Microprose ritenta la strada dei giochi di ruolo con *The Legacy*, GdR horror programmato dai maghi della Magnetic Scrolls. Ambientato in una casa stregata del New England, *The Legacy* utilizza delle schermate grafiche viste sinora solo nei prodotti per CD-ROM. Considerando la qualità dei precedenti prodotti Magnetic Scrolls è lecito aspettarsi un vero e proprio capolavoro. I possessori di PC potranno ammirare i risultati a novembre, mentre gli amighisti dovranno attendere fino alla primavera del prossimo anno.

Se nei simulatori di volo i decolli e gli atterraggi rappresentano per voi un problema insopportabile, *Harrier Jump Jet* potrebbe fare al caso vostro. Potrete pilotare sia la versione britannica che quella americana del jet a decollo verticale più famoso del mondo in questo simulatore di volo, che utilizzerà la tecnica di ombreggiatura Gourad per riprodurre un paesaggio frattale di ineguagliabile bellezza. Il gioco sarà disponibile prima per PC e poi per Amiga, rispettivamente a novembre e nella primavera del '93.

Altri prodotti annunciati dalla Microprose sono: *Mantis*, un simulatore di caccia spaziale che sarà disponibile per Amiga e PC (date ancora da confermare), *Gunship 2000*, simulatore di elicotteri Apache disponibile per Amiga a partire da dicembre. *ATAC* che simulerà la guerra ai narcotrafficanti (e di cui abbiamo già parlato diffusamente) dovrebbe essere disponibile per PC già mentre state leggendo, mentre la versione Amiga arriverà nella primavera del '93.

Dulcis in fundo, *Grand Prix*, la versione PC del capolavoro automobilistico di Geoff Crammond, dovrebbe arrivare sugli scaffali dei negozi a novembre.

Sierra On Line

Molte novità dalla casa che ci ha regalato le esilaranti avventure di *Leisure Suit Larry*. Innanzitutto l'attesa per il primo gioco di ruolo della Dynamix sembra stia per finire: *Betrayal at Krondor* dovrebbe uscire alla fine del mese per il PC.

Gli estimatori di Roberta Williams saranno felici di apprendere che *King Quest VI* sarà presto disponibile per il loro PC. L'avventura, che promette di essere la più vasta mai creata dalla Sierra, potrà vantare una grafica migliore rispetto a quella già eccellente dell'episodio precedente, tonnellate di animazioni, più di un finale (a seconda di quanto impegno dedicherete alla risoluzione dell'avventura) e nuove isole da esplorare.

La serie *Great War Planes*, già famosa per *Red Baron* e *Aces of the Pacific*, si arricchirà fra poco di numerosi prodotti: *Red Baron Mission Builder* aggiungerà nuovi assi, nuovi aerei e nuove missioni al capolavoro sulla Prima Guerra Mondiale; in RAF in the Pacific, invece, potrete guidare i piloti dell'aviazione reale britannica contro gli Zero giapponesi. Il prodotto più innovativo, che per il momento è stato solo annunciato, è *World War 2: 1946*: simulatore bellico di un ipotetico conflitto aereo che si sarebbe potuto svolgere se gli americani avessero deciso di non sganciare le atomiche in Giappone.

La Dynamix entra nel campo dei simulatori sportivi con *Front Page Sports: American Football*, l'ennesimo simulatore di football americano, che cercherà di avere la meglio sulla nutritissima concorrenza grazie agli oltre 200 schemi di gioco disponibili (tutti modificabili ed editabili a piacimento) e agli oltre 8000 quadri di animazione.

Space Quest V è un altro degli innumerevoli sequel che la Sierra sembra sfornare senza sosta. Nel quinto episodio della serie guiderete ancora Roger Wilco, questa volta impegnato nel ruolo di comandante di astronave; l'umorismo Sierra è garantito.

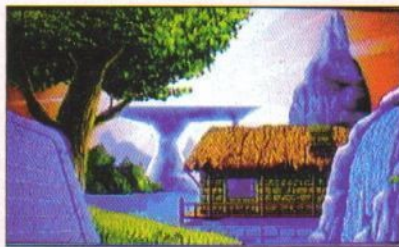
Se leggendo le storie di Archimede Pitagorico sognavate ad occhi aperti, *Incredible Machine* potrebbe fare al caso vostro: oltre 50 parti differenti da assemblare a vostro piacimento sullo schermo fino a dar vita ad una macchina funzionante! Il gioco offrirà più di 100 livelli differenti in cui dovrete raggiungere obiettivi come liberare un gatto da una gabbia o far precipitare una palla in un catino d'acqua (sembra di parlare delle trappole di Willie il coyote!). Il gioco sarà disponibile per PC e la data di pubblicazione non è ancora stata comunicata.

Coktel Vision

Se c'è una cosa da dire dei giochi programmati dalle case francesi, è che la veste grafica dei loro prodotti è sempre eccellente. La visita allo stand della Coktel Vision ha confermato questa impressione.

I nuovi prodotti presentati erano tre: *Inca, Ween* e *Gobliins 2*. Di *Inca* abbiamo già parlato ma, per il momento, l'incredibile grafica e il fantastico sonoro non sembrano essere sostenuti da una giocabilità all'altezza: un problema che sembra affliggere la maggioranza dei prodotti su CD-ROM. Non resta che sperare nella fase di playtesting per quel qualcosa in più che potrebbe far decollare il prodotto. Previsto a novembre per PC CD-ROM e hard disk e nel '93 per CD-I.

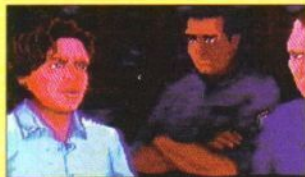
Ween è, invece, un titolo molto più classico: un'avventura con interfaccia "punta e clicca" in cui dovremo scoprire gli oscuri segreti di una profezia che incombe sul nostro destino. In uscita in questi giorni su tutti i formati.

Per quanto riguarda *Gobliins 2* non c'è molto da aggiungere rispetto a ciò che è stato già detto riguardo al primo episodio. L'unica differenza è rappresentata dai protagonisti che sono solo due, ma devono collaborare molto più strettamente per risolvere i problemi che intralciano il loro cammino. A novembre per tutti i formati 16 bit.

Hudson Soft

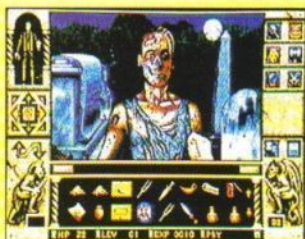
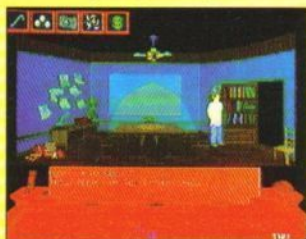
La casa giapponese che ora fa base in Germania non era presente all'ECTS, ma in redazione ci è pervenuto un dischetto con due livelli dimostrativi di *BC Kid*. Il gioco si preannuncia fantastico e la conversione da PC Engine ha mantenuto intatte grafica e giocabilità. Il team di programmatori è lo stesso di *Turrican 1* e *2*.

Core Design

La Core Design , dopo aver sbancato nei platform con *Premiere* e nei giochi di guida con *Jaguar*, tenta la carta dell'avventura con *Darkmere*, un gioco in 3D isometrico che vi pone alla guida di Ebryn, nella sua ricerca degli oscuri segreti della maledizione di Darkmere. Il sistema di controllo del personaggio sarà facilissimo; in questo campo la Core trova un valido concorrente in *Legend* della Mindscape che può vantare un validissimo sistema magico. Speriamo che la concorrenza sproni i programmatori a realizzare un prodotto di alta qualità. A guadagnarci saremmo noi!

Accolade

Se gli orrori di *Elvira* e *Elvira II* non vi sono bastati, la Horrorsoft ha già preparato per voi *Waxworks* , un'avventura ambientata in una casa degli orrori, popolata da statue di cera che hanno il potere di trascinarvi nel loro mondo... Alla fine di ottobre potrete giocarlo su PC, la versione Amiga è invece annunciata per la metà di novembre.

Dopo *Gateway* , avventura fantascientifica abbastanza "seriosa", la Legend propone *Spring Break* un'avventura stile "Vacanze assolate in California" con bulli, pupe e surfer incalliti. Per giocarlo su PC dovrete aspettare fino a novembre.

Se, come chi scrive, impazzite per i romanzi di Stephen King, *The Dark Half* , per PC a novembre, realizzerà molti dei vostri sogni. Basato sul best-seller *La Metà Oscura* , sarà un'avventura in cui interpreterete George Stark, il protagonista del romanzo. Abbiamo alcuni dubbi sull'implementazione della trama in un gioco per computer, comunque...

Zyconix , un clone di *Tetris* mooolto più difficile, sarà disponibile sia per Amiga che per PC a metà novembre. Sicuramente non vincerà il premio per il gioco più originale dell'anno, ma sembra divertente.

http://speccy.altervista.org/

US Gold

Oltre alla conversione di *Street Fighter 2* per Amiga che dovrebbe raggiungere gli scaffali per Natale, e di cui non ci sentiamo di garantire la qualità (eufemismo!) la US Gold presentava una nutrita serie di titoli.

Primo fra tutti spiccava *Flashback*: direttamente dai maghi della Delphine Software un gioco che non farà rimpiangere le notti insonni trascorse davanti ad *Another World*. La trama ricalca abbastanza quella di *AW*: Conrad, un ricercatore, scopre una razza di alieni che cerca di impadronirsi subdolamente della Terra; le sue indagini, però, non passano inosservate e gli alieni lo imprigionano facendogli il lavaggio del cervello. Con le poche memorie rimastegli, Conrad dovrà riuscire a cavarsela sul pianeta alieno in cui è stato imprigionato: una trama familiare vero? Il gioco sarà disponibile per Amiga e PC verso la fine del '92, non vediamo l'ora di metterci le mani.

Per gli amanti delle avventure/RPG la New World Computing presentava *Clouds of Xeen*, il quarto episodio di *Might & Magic*, che promette di essere ancora più vasto del predecessore: preparatevi a parecchie notti in bianco!

La serie di AD&D non sembra aver fine, è ora la volta di *Dark Sun - Shattered Lands*, il primo episodio di una nuova serie che presenterà un'interfaccia utente completamente rinnovata. Ambientato nel nuovo universo di gioco della TSR *Shattered Land* utilizzerà un sistema di controllo da mouse e delle immagini grafiche finalmente all'altezza delle macchine su cui il gioco girerà.

Ultima Underworld sta cominciando a lasciare il segno sulle altre software house. *Legend of Valour: The Dawning* sarà il primo gioco di una serie che porterà il giocatore ad esplorare un universo "virtuale" fantasy. La novità, però, è rappresentata dalla macchina su cui potremo giocare questo prodotto: anche i possessori di Amiga e ST potranno sollazzarsi a piacimento, unico requisito 1 mega di RAM.

La US Gold ha firmato un accordo con la Attic Software, una casa tedesca, per la pubblicazione di una serie di GdR basati su *Uno Sguardo Nel Buio*, un gioco di ruolo tradotto in italiano, che in Germania ha riscosso un considerevole successo di vendite. Il primo titolo sarà *Blade of Destiny* e disporrà di un eccellente sistema di skill.

anteprime...

Mindscape

Battletoads arriverà presto su Amiga! I rospacci che hanno osato sfidare le tartarughe su NES arriveranno anche sul 16 bit Commodore. Basato sul platform di successo per il NES *Battletoads* avrà 12 livelli, azione simultanea per 2 giocatori e 92 frame di animazione per il personaggio principale.

Outlander, un gioco ad ambientazione post-olocausto in cui dovrete sconfiggere dei ribelli, che tentano di impadronirsi del segreto per realizzare la bomba atomica, sarà disponibile quest'inverno. Il gioco vi porrà alla guida di una macchina sulle strade di un'America in ginocchio. Ovviamente non mancheranno sparatorie e inseguimenti a volontà.

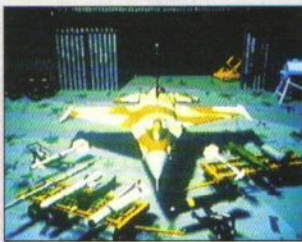
Come certo saprete, la Mindscape ha terminato il suo rapporto con la Origin (recentemente acquistata dalla Electronic Arts) ma all'ECTS i prodotti della casa di Lord British erano ancora presentati nello stand Mindscape. *Wing Commander* per Amiga è ormai imminente, la velocità del programma è più o meno simile a quella di un 286 a 20 MHz e quella delle animazioni anche superiore (blitter docet!). Aspettatevi la recensione sul prossimo numero.

Strike Commander uno dei titoli più attesi degli ultimi tempi dovrebbe vedere la luce entro la fine dell'anno. Il gioco utilizzerà il sistema Real Space che combina grafica poligonale, bitmap, frattale e ombreggiature gourad per creare una simulazione dal realismo inarrivabile. Ovviamente dovrete munirvi almeno di un 386 per poter gustare questo nuovo prodotto firmato Origin.

Le novità però non si esaurivano a *Strike Commander*, è infatti previsto un nuovo episodio nella storia di *Wing Commander* dal titolo (non molto fantasioso) di *Trade Commander*. Per la prima volta nella serie di *WC* non guiderete un caccia contro l'impero Kilrathi, bensì un cargo mercantile che deve mantenere i rifornimenti tra la prima linea e il fronte. Alla Origin promettono molta più interazione con i personaggi non giocanti, innovazioni grafiche che sfrutteranno le tecniche già utilizzate in *Strike Commander* e, naturalmente dozzine e dozzine di armi, nemici e mezzi completamente nuovi.

Gli amanti delle avventure di Lord British, l'Avatar & C. saranno lieti di sapere che oltre all'annunciata *Serpent Isle*, seconda parte di *Ultima VII*, uscirà anche il data disk *Forge of Virtue* che potrà essere giocato in qualsiasi punto di *Ultima VII*, sia che stiate giocando l'avventura, sia che l'abbiate già completata.

Direttamente dalla Maxis la Mindscape presenta *Sim Life* il simulatore di vita, che vedrà la luce su Macintosh prima che su qualsiasi altra piattaforma. Nel gioco potrete controllare tutti gli elementi che determinano l'evoluzione di una specie: dagli ecosistemi al comportamento! Speriamo solo che alla Maxis si siano ricordati di quella cosa chiamata giocabilità che troppo spesso viene dimenticata nei loro prodotti.

A novembre, inoltre, sarà disponibile *Sim Farm* il simulatore di fattoria per MS/DOS. Le considerazioni sono pressoché identiche a quelle fatte per il titolo precedente.

Virgin

Molto più nutrito era invece il panorama di proposte della Virgin che mostrava con orgoglio il suo *The 7th Guest*, mega produzione per CD-ROM che, udite, udite, verrà venduta a dicembre su due CD, perché uno non era sufficiente a contenere tutte i dati e le immagini di questo film interattivo.

La grafica e il sonoro sono assolutamente straordinari, per quanto riguarda la giocabilità è troppo presto per parlare, ma il fatto che la Nintendo abbia commissionato *Guest* alla Virgin, in concomitanza con il lancio dell'unità CD per SNES, dovrebbe dirla lunga.

Dopo il successo del titolo programmato dalla Cryo, la Virgin presenterà *Dune II: The Battle for Arrakis*, curato dagli Westwood Studios. *Dune II* non sarà un'avventura come il suo predecessore, bensì un gioco a livello gestionale, più simile a *Civilization* di Sid Meier.

Forse qualcuno di voi ricorda ancora l'anteprima di *Apocalypse* apparsa diversi mesi or sono sulla nostra rivista. In ogni caso il gioco somiglia molto al caro e vecchio *Choplifter* e proporrà distruzione su larga scala ed effetti sonori devastanti. In seguito ad alcuni problemi in fase di produzione l'uscita è stata rimandata alla Pasqua del '93.

Il mondo dei platform game per Amiga non è mai apparso così in salute, dopo *Zool*, *Robocod*, *Fire & Ice*, *Silly Putty* e Superfrog, arrivano ora gli MC Kids. Questi simpatici ragazzini dovranno recuperare la borsa magica di Mc Donald's attraverso 30 livelli densi d'azione. Il gioco sembra essere molto "carino" e l'uscita è prevista per la fine di ottobre.

Il mondo dell'heavy-metal si unisce a quello dei videogiochi in *Motorhead*, un platform che vede protagonisti i componenti della famosa band. Allegato al gioco dovreste trovare una copia omaggio dell'ultimo disco del gruppo: *March Or Die*.

La battaglia aerea di Britannia verrà ricreata in *Reach for the Skies* in cui il giocatore potrà interpretare il ruolo di un pilota tedesco o inglese, oppure di un comandante. A seconda del ruolo scelto, il gioco sarà un simulatore di volo o gestionale. La versione per PC utilizzerà la tecnica di ombreggiatura Gourad per ottenere un maggior realismo, purtroppo la cosa non sarà possibile su Amiga. L'uscita è prevista per il mese prossimo su entrambi i formati.

Domark

La casa inglese presentava dozzine di titoli per console mentre il panorama di quelli per computer non era altrettanto ricco. *AV8B Harrier Assault* si pone in diretta concorrenza con il prodotto della Microprose. "Programmato dallo stesso team dietro a *Mig 29 Superfulcrum*, *Harrier* combinerà elementi strategici e da gioco di ruolo per dar vita a qualcosa di più di un semplice simulatore." Sinceramente non crediamo che riuscirà a dare del filo da torcere al gioco della Microprose. Previsto per la fine del mese su Amiga e PC.

International Rugby Challenge, che dovrebbe uscire entro novembre per Amiga e PC, sarà il sequel di *Rugby - World Cup* e comprenderà una funzione di replay, tre competizioni internazionali e delle animazioni più dettagliate.

Deluxe Trivial Pursuit: a novembre su PC con 2000 nuove domande, grafica VGA e sonoro compatibile Ad Lib, Soundblaster e Roland. Sarà il classico gioco da giocare in compagnia, senza troppe pretese.

In *Columbus* potrete seguire le orme dei famosi monarchi che diedero vita al periodo delle grandi esplorazioni. Il gioco si svolgerà principalmente su scala gestionale ma le battaglie verranno combattute in grafica 3D. Disponibile a gennaio solo su PC.

http://speccy.altervista.org/

PERFORMANCE by G.P.

VIA 4 NOVEMBRE interno 34 - 20092 CINISELLO B. (MILANO)
TEL. 02 / 6128240 - 66016401 FAX 02 / 66012023

COMMODORE - AMIGA

Articolo	Prezzo (IVA inclusa)
AMIGA 500	L. 690.000
AMIGA 500 PLUS	L. 650.000
AMIGA 600	L. 750.000
AMIGA 600 CON HARD DISK	L. 950.000
MONITOR COLORE PER AMIGA	L. 450.000
CDTV COMMODORE	L. 1.100.000
AMIGA 2000 2.0	L. 1.200.000

STAMPANTI

Articolo	Prezzo (IVA inclusa)
STAMPANTE BIANCO / NERO	L. 349.000
STAMPANTE COLORE	L. 479.000
STAMPANTE 24 AGHI COLORE	L. 749.000
NASTRI PER STAMPANTI	TELEFONARE

ACCESSORI AMIGA

Articolo	Prezzo (IVA inclusa)
MODULATORE	L. 60.000
SCHERMO ANTIRIFLESSO / MONITOR	L. 59.000
ESPANSIONE 512K	L. 59.000
ESPANSIONE I MB AMIGA PLUS	L. 130.000
ESPANSIONE I.5 MB AMIGA 500	L. 190.000
ESPANSIONE 2 MB AMIGA 500	L. 250.000
SCHEDA JANUS DIVENTA PC	L. 350.000
SCHEDA AT - ONCE AMIGA / PC	L. 410.000
HARD DISK AMIGA 20MB / 40MB da	L. 690.000
MODEM AMIGA da	L. 275.000
SCANNER AMIGA	L. 450.000
DIGITALIZZATORE AMIGA	TELEFONARE
VIDEOGENLOCK	L. 450.000
INTERFACCIA MIDI AMIGA	L. 35.000
KICKSTART 1.3	L. 75.000
KICKSTART 2.0	L. 89.000
MOUSE AMIGA / OTTICO	L. 39.000
ALIMENTATORE AMIGA POTENZIATO	L. 89.000
COPRICOMPUTER AMIGA PLEXIGLAS	L. 15.000
KIT 4 JOYSTICK AMIGA	L. 25.000
MOUSE SELECTOR (DEVIATORE JOYSTICK / MOUSE)	L. 29.000
BOOT DFI (SCAMBIA DRIVE I/0 AMIGA)	L. 19.000
TURBO PEDAL (PEDALIERA SIMULATION)	L. 39.000
DISCHI 3"½ DF - DD E 5"¼ DF - DD da	L. 1.000
DRIVE ESTERNO AMIGA	L. 140.000
GIOCHI E PROGRAMMI da	L. 10.000

CASH & CARRY PER I RIVENDITORI
SCONTI !

RIPARAZIONI
COMMODORE - AMIGA - PC - CONSOLE VIDEOGAMES

SPEDIZIONI CONTRASSEGNO IN TUTTA ITALIA

Per i Vostri ordini scrivete al nostro indirizzo oppure telefonate ai seguenti numeri: 02/6128240 - 66016401
I nostri orari sono: dal Lunedì al Sabato dalle 9.00 alle 12.30 dalle 14.00 alle 18.30

PAGAMENTI RATEALI DA £. 50.000 MENSILI

OFFERTE CONFIGURAZIONI PC

286 16 MHz - 1 MB
- 1 Drive 3½ 1.44
- Scheda VGA
- Hard Disk 40 MB
- Tastiera Italiana
- Monitor VGA Colore

L. 1.300.000

386 SX 25 MHz - 2 MB
- 1 Drive 3½ 1.44
- 1 Drive 5¼ 1.2
- Scheda VGA 512 K
- Hard Disk 52 MB
- Tastiera Italiana
- Monitor VGA Colore

L. 1.990.000

386 DX 40 cache 64 K - 4 MB
- 1 Drive 3½ 1.44
- 1 Drive 5¼ 1.2
- Scheda VGA Super 1 MB
- Hard Disk 80 MB
- Tastiera Italiana
- Monitor Super VGA 1024 x 768 Colore

L. 2.500.000

486 DX 33 MHz - 4 MB
- 1 Drive 3½ 1.44
- 1 Drive 5¼ 1.2
- Scheda VGA Super 1MB
- Hard Disk 105 MB
- Tastiera Italiana
- Monitor Super VGA 1024 x 768 Colore

L. 2.990.000

PC NOTEBOOK 386 16 - 2MB - HD 40MB
L. 2.600.000

PC NOTEBOOK 386 25 - 2MB - HD 60MB
L. 2.900.000

ACCESSORI PC

- MONITOR SVGA COLORE
- HARD DISK 40 - 52 - 80 - 120 - 200 MB
- DRIVE INTERNI / ESTERNI 3" ½ E 5" ¼
- SCHEDE GRAFICHE VGA, SVGA
- MOUSE
- TAVOLETTE GRAFICHE
- MODEM
- SCANNER
- STAMPANTI B/N E COLORE
- COPROCESSORI
- SCHEDE SONORE SOUND BLASTER

TELEFONATE!!

QUEEN COMPUTER

software & games

"La scelta più rapida e professionale"

TITOLO DEL GIOCO	PREZZO IBM	PREZZO AMIGA
A - TRAIN	TEL.	TEL.
A 10 TANK KILLER	99.900	89.900
A 320 AIRBUS (ITA)	TEL.	TEL.
ABANDONED PLACES		79.900
ACES OF THE PACIFIC	99.900	—
ACTION MASTER	69.900	59.900
ADVANTAGE TENNIS	69.900	59.900
AGE	69.900	59.900
AIR WARRIOR	79.900	79.900
ALCATRAZ		59.900
ANOTHER WORLD	79.900	69.900
APIDYA		49.900
AQUAVENTURA		49.900
ARSENAL FC		TEL.
ASHES OF EMPIRE	TEL.	—
ATAC	TEL.	—
B 17 FLYING FORTRESS	TEL.	TEL.
BARGON ATTACK	TEL.	TEL.
BATTLE ISLE	TEL.	79.900
BIRDS OF PREY		69.900
BLACK CRYPT		69.900
BLUE BOY		49.900
BLUES BROTHERS	49.900	39.900
BONANZA BROTHERS		39.900
BOROBODUR - PLANET OF DOOM		49.900
BUSHBUCK	89.900	—
CARRIER STRIKE	79.900	—
CASTLE OF DR. BRAIN		89.900
CASTLES	69.900	69.900
CHAMP. MANAGER	59.900	49.900
CHAMPIONSHIP OF EUROPE		49.900
CIVILIZATION	99.900	89.900.
CONFLICT KOREA	79.900	79.900
CONQUEST OF THE LONGBOW	99.900	—
COOL CROC TWINS	49.900	—
COVER GIRL POKER	69.900	49.900
COVERT ACTION		89.900
CRAZY CARS III		49.900
CREATURES		TEL.
CRIME CITY		59.900
CRISIS IN THE KREMLIN	99.900	—
CRUISE FOR A CORPSE		59.900
D/GENERATION	79.900	49.900
DARK QUEEN OF KRYNN	89.900	—
DARK SEED	99.900	—
DELIVERANCE		59.900
DICK TRACY	79.900	69.900
DIE HARD II		49.900
DISCOVERY		49.900
DOUBLE DRAGON III	49.900	49.900
DUNE	79.900	69.900
DUNGEON MASTER	TEL.	—
DYLAN DOG	69.900	59.900
DYNABLASTER	TEL.	TEL.
ELVIRA II THE JAWS OF C.	TEL.	TEL.
EPIC	79.900	69.900
ESPANA: THE GAMES '92	69.900	59.900
ETERNAM	79.900	—
EUROPEAN CHAMPIONSHIP '92	79.900	69.900
EUROPEAN FOOTBALL CHAMP		49.900
EYE OF THE BEHOLDER II	69.900	69.900
F 15 S. EAGLE II		79.900
F 117 A NIGHTHAWK	89.900	—
FALCON 3.0	109.900	—
FASCINATION	59.900	59.900
FINAL BLOW		49.900
FINAL FIGHT		39.900
FIRE & ICE		49.900
FIRETEAM 2200	79.900	69.900
FRENETIC		49.900
GATEWAY	79.900	—
GLOBAL EFFECT	69.000	59.000
GODS	49.900	—
GOLDEN EAGLE	59.900	49.900
GRAND PRIX UNLIMITED	79.900	—
GRAND PRIX F1		79.900
GREAT NAPOLEONIC BATTLES		49.900
GUNSHIP 2000	89.900	—
GUY SPY	79.900	69.900
HAGAR THE HORRIBLE		TEL.
HARDBALL III	79.900	—
HARLEQUIN		49.900
HARPOON - SIMULATORI BATTAGLIA	49.900	49.900
HEIMDALL	69.900	69.900
HEROES OF THE 357TH	79.900	—
HOOK	69.900	59.900
HOT RUBBER - HOSTILE B.	TEL.	TEL.
HYPERSPEED	119.900	—
INDIANA JONES - ACTION GAMES	79.900	—
INDIANA JONES AND FATES OF ATLANTIS	99.900	—
INDY HEAT		49.900
INT. SPORTS CHALLENGE	69.900	59.900
JACK NICKLAUS U. GOLF	72.000	72.000
JAGUAR XJ 220		49.900
JETFIGHTER II	79.900	—
JIM POWER IN MUTANT PLANET		49.900
JOHN BARNES 'EUROP. FOOTBALL		49.900
JOHN MADDEN FOOTBALL	69.900	69.900
KICK OFF II	49.900	49.900
KING QUEST V	99.900	99.900
L'EMPEREUR	79.900	—
LA FAMIGLIA ADDAMS		39.900
LA STORIA INFINITA II	49.900	—
LARRY 5	89.900	89.900
LAURA BOW II	99.900	—
LEGEND	69.900	69.900
LIVERPOOL	TEL.	TEL.
LOST IN L. A.	69.900	—
LOTUS II TURBO		49.900
LURE OF THE TEMPTRESS	79.900	69.900
MARIO ANDRETTI'S RACING C.	69.000	—
MEGAFORTRESS		69.900
MEGASPORTS		59.900
MIDWINTER II	119.900	69.900
MIGHT AND MAGIC III	99.900	89.900
MITH		49.900
MONKEY ISLAND 2	89.900	99.900
NCAA BASKET	79.900	—
PAPERBOY 2	49.900	49.900
PARASOL STARS		39.900
PINBALL DREAMS		69.900
PLAN 9 F. OUTER SPACE	79.900	69.900
PLANET 'S EDGE	99.900	—
POLICE QUEST III	99.900	89.900
POOL	TEL	TEL
POOL OF DARKNESS	89.900	TEL.
POPOLOUS 2		69.900
PREMIERE		49.900
PROJECT-X		59.900
PROPHECY OF SHADOW	89.900	—
PSYBORG		49.900
PUSH OVER	49.900	39.900
QUEST FOR GLORY I	99.900	—
RACE DRIVING	59.900	59.900
RAMPART	69.900	—
REACH FOR THE SKIES	TEL.	TEL.
REALMS	79.900	—
RED BARON	89.900	99.900
RISKY WOODS		59.900
ROBOCOP 3		59.900
ROGER RABBIT - H. RAISING H.	69.900	59.900
ROLLING RONNIE	39.900	39.900
SAMURAI	59.900	49.900
SARGON V	69.900	—
SECRET WEAPONS LUFTWAFFE	99.900	—
SENSIBLE SOCCER		59.900
SFIDE INVERNALI	TEL.	TEL.
SHADOWLANDS	59.900	59.900
SHANGAI 2	79.900	—
SILENT SERV. 2	79.900	—
SIM ANT	89.900	89.900
SIM EARTH	89.900	—
SPACE ACE II	89.900	79.900
SPACE CRUSADE		49.900
SPACE GUN		49.900
SPACE QUEST IV	89.900	89.900
SPACE SHUTTLE	69.900	—
SPECIAL FORCES		89.900
START TREK	79.900	—
STARUSH	TEL.	TEL.
STEEL EMPIRE	79.900	69.900
STORM MASTER	49.900	49.000
STRATEGO	69.900	59.900
STRIKEFLEET		59.900
STRIKER		59.900
SUPER SKI 2	59.900	49.900
SUPERTETRIS	89.900	79.900
TEAM YANKEE 2 - PACIFIC IS.	79.900	69.900
TERMINATOR II	39.900	39.900
THE CARL LEWIS CHAL.	79.900	69.900
THE MANAGER	TEL.	TEL.
THE ROCKETEER	69.900	—
THE SIMPSON	49.900	39.900
THE TWO TOWERS	TEL	—
THUNDER BURNER		49.900
THUNDERHAWK AH7 3H	69.900	59.900
TITUS THE FOX	49.900	49.900
TOP WRESTLING		49.900
TREASURES OF THE SAVAGE FRONTIER	79.900	—
TURTLES II	49.900	49.900
TV SPORT BOXING	69.900	—
TWILIGHT 2000	79.900	—
ULTIMA UNDERWORLD	89.900	—
ULTIMA VI		69.900
ULTIMA VII	89.900	—
UTOPIA	69.900	—
VENGEANCE OF EXCALIBUR	79.900	69.900
WARM UP		49.900
WARRIORS OF RELEYNE		49.900
WAYNE GRETZKY HOCKEY 2	69.900	69.900
WILD WEST WORLD	59.900	59.900
WILLY BEAMISH	99.900	89.900
WING COMMANDER DE LUXE	99.900	—
WING COMMANDER II	79.900	—
WINTER SUPERSPORTS 92	49.900	49.900
WIZKID		TEL.
WOLFCHILD		46.900
WORLD TENNIS CHAMP.	79.900	—
WRESTLING WWF	49.900	39.900
ZOOL		TEL.

TUTTI I MIGLIORI GIOCHI DISPONIBILI A MAGAZZINO - INFORMAZIONI E ORDINI 24 ORE SU 24 A VOSTRA DISPOSIZIONE

TELEFONO
011/30.90.202
011/30.81.352

FAX
011/30.81.352

POSTA
QUEEN COMPUTER
Via Demargherita 4
10137 TORINO

MAILBOX
VIDEOTEL
211503732

ORARIO : 9 -13 / 14:30 - 24 SABATO COMPRESO

ORDINARE E FACILE

COMPILA, RITAGLIA E SPEDISCI A: QUEEN COMPUTER s.d.f. - VIA DEMARGHERITA 4 -10137 TORINO

SOLO VENDITA PER CORRISPONDENZA

QUEEN COMPUTER

COGNOME E NOME	TITOLO PROGRAMMA	COMPUTER	PREZZO
INDIRIZZO E N° CIVICO			
CAP. CITTA' E PROVINCIA			
PREFISSO E TELEFONO			
FIRMA (DI UN GENITORE SE MINORENNE)			

- ☐ SPESE DI SPEDIZIONE INVIO ORDINARIO...... L. 7.000
- ☐ SPESE DI SPEDIZIONE INVIO URGENTE .... L. 13.000
- ☐ 3.1/2 ☐ 5.1/4 ☒ TOTALE .... L. ....

PER SPEDIZIONI TRAMITE CORRIERE TELEFONATECI

- ☐ ALLEGO RICEVUTA VAGLIA POSTALE
- ☐ PAGHERO' AL POSTINO IN CONTRASSEGNO
- ☐ ALLEGO RICEVUTA VERSAMENTO IN C.C. POSTALE N° 14308100
- ☐ ALLEGO ASSEGNO NON TRASFERIBILE INTESTATO A: QUEEN COMPUTER

'92

EVASIONE ORDINI IN 24 ORE

TUTTI I PREZZI SONO IVA INCLUSA - TELEFONATECI PER RICEVERE IL NOSTRO CATALOGO GRATUITAMENTE

The CHAOS ENGINE

Dopo un anno di silenzio, ecco riaffacciarsi sulla scena del software i Bitmap Brothers

Una schermata del secondo livello, ovvero le dependance della villa vittoriana in cui è ambientato il gioco.

Per aprire le porte d'uscita di ciascun livello bisogna attivare un certo numero di nodi elettronici come quello raffigurato nella foto.

Una tendenza si aggira per il mondo dei computer games: quella dei giochi multi-giocatore. Recentemente, questo genere sta facendo proseliti sia tra gli ideatori/programmatori che tra i videogiocatori.

Non c'è bisogno di dilungarsi troppo nello spiegare l'attrattiva dei giochi di questo genere: credo che possa bastare questa dichiarazione di Jon Hare, della Sensible Software: "A qualunque gioco è molto più divertente e soddisfacente vincere contro un tuo amico - non puoi prendere in giro un computer se vinci. E poi fa tutto parte del ciclo della Natura, della selezione naturale - gli animali lottano sempre l'uno contro l'altro. Risveglia gli istinti primitivi."

Questa verità i Bitmap Brothers devono averla capita sin dai tempi di *Speedball 2* (senza dubbio uno dei migliori giochi multi *e* mono-giocatore in circolazione) e non è forse un caso che *The Chaos Engine* sia stato realizzato dallo stesso team di sviluppo di *Speedball 2*.

La caratteristica principale di *Chaos Engine* è infatti quella di essere un prodotto disegnato per essere giocato da due giocatori simultaneamente (nel caso lo si giochi da solo un personaggio è controllato dal computer - maggiori dettagli più avanti) in collaborazione *e* in competizione tra di loro.

Collaborazione perché lo scopo di entrambi i giocatori è di trovare e distruggere la macchina del caos, competizione perché il premio in denaro che ciascun personaggio guadagna alla fine di un livello - con il quale può migliorare gli attributi del suo personaggio - è direttamente proporzionale alle azioni svolte durante il livello.

"Alla fine di un livello - racconta Eric Matthews - il premio in denaro viene diviso tra i due personaggi in base a quanto ciascun giocatore ha fatto individualmente in termini di mostri uccisi, tesori raccolti, porte aperte, nodi attivati, chiavi recuperate, ecc. Fare il furbo, aspettando che l'altro uccida i mostri per voi, rischiando l'energia e la vita del suo personaggio, e poi fiondarsi a recuperare un tesoro, non serve a niente. In *Chaos Engine* si viene premiati per quello che si fa. Più uno fa, più denaro riceve alla fine del livello.e di conseguenza la partita a due diventa realmente competitiva, con contorno di moccoli, insulti, urla e risate."

Come abbiamo accennato, non è obbligatorio essere in due per giocare a *Chaos Engine*, anche se è caldamente consigliato. Nel miserando caso che non abbiate un amico con cui giocarlo, la CPU si rivela un ottimo alleato poiché il personaggio guidato dal computer si comporta in base ai suoi attributi e alle sue caratteristiche e non in modo meccanico. "In altri giochi", spiega Eric, "quando si hanno due personaggi sullo schermo e un solo giocatore umano, il personaggio guidato dal computer segue il personaggio controllato dall'umano in modo pedissequo, facendo le sue stesse cose. Qui invece il personaggio della CPU agisce sulla base delle sue caratteristiche: se è tonto si difenderà semplicemente dai mostri, se è intelligente saprà invece dove sono tutti i mostri, come combatterli, evitarli, trovare i tesori, ecc."

Chaos Engine non è interessante solo per questo, ma anche perché è un ulteriore passo nella direzione iniziata con *Gods*, quella di cercare di mescolare elementi di generi diversi in un cocktail che presenti il meglio di entrambi i mondi. In questo caso i due mondi sono quelli del gioco d'azione (più precisamente uno sparatutto) e del gioco di ruolo.

Della parte sparatutto c'è poco da dire: si tratta della classica azione frenetica in cui i BB sono ormai esperti sin dai tempi di *Xenon*

Dei giochi di ruolo, invece, ha: diversi personaggi con attributi e caratteristiche proprie, e quindi modi differenti di affrontare il gioco, e il concetto di "party" o gruppo, anche se di solo due personaggi (a proposito: se qualcuno si ricorda che nelle prime foto del gioco i personaggi sullo schermo erano tre e si chiede dove è finito il terzo, ecco la risposta di Eric: "Abbiamo tolto il terzo personaggio per tre semplici ragioni: primo, tre personaggi rendevano lo schermo troppo affollato; secondo,

Si può scegliere tra sei personaggi - il brigante, il gentiluomo, il predicatore pazzo, il marinaio, il "thug" e il mercenario - i due che faranno parte del proprio "party". I due personaggi in questa foto sono il mercenario e il gentiluomo.

Il gioco - come si può vedere dalla foto - si svolge su diversi piani e questo impedisce a volte di sparare ai mostri (non si può sparare in alto o in basso ma solo ad "altezza uomo"). Per uscire da simili situazioni è necessario avere armi da lanciare come bombe o bottiglie molotov.

Questo è lo schermo di stato del vostro personaggio. A sinistra sono riportati i suoi attributi (dall'alto in basso: abilità, salute, velocità e intelligenza) e l'arma in suo possesso attualmente. I riquadri in basso a sinistra mostrano gli "speciali" che può utilizzare. La parte a destra serve invece per modificare gli attributi, visionare e acquistare nuovi "speciali".

si sarebbe corso il rischio di riempire troppo lo schermo di effetti, spari ed esplosioni; terzo, le porte joystick sull'Amiga sono comunque due ed è improbabile che qualcuno si sarebbe messo a giocarlo con la tastiera).

Il gioco - secondo il comunicato stampa - trae ispirazione dai mondi fantastici di Charles Babbage e H.G. Wells, ma forse non è un caso che l'idea (e il titolo) di *Chaos Engine* sia iniziata a frullare nella mente dei Bitmap Brothers contemporaneamente all'uscita del libro "The Difference Engine", scritto a quattro mani da William Gibson e Bruce Sterling (pubblicato in Italia da Mondadori col titolo "La macchina della verità"), che narra di un'improbabile Inghilterra vittoriana tecnologicamente basata sulla macchina calcolatrice di Babbage come la società odierna è basata sui computer.

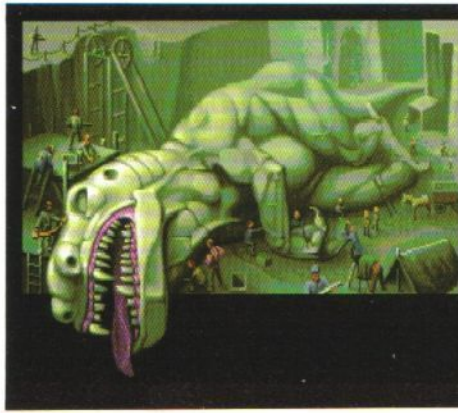
La trama non è delle più originali, ma non è certo questo che conta in un gioco. La "macchina del caos", un congegno creato da un inventore pazzo, si è guastata strappando il tessuto spazio/temporale: da quello strappo sono fuoriuscite le forze del caos che hanno invaso il mondo e trasformato i pacifici abitanti della villa in mostri assetati di sangue. Lo scopo del giocatore (o dei giocatori) è di aprirsi la strada attraverso i sedici livelli del gioco fino alla macchina del caos per distruggerla.

"*Chaos Engine* - spiega Eric Matthews con voce roca dopo una serata di bagordi in uno dei party organizzati in occasione dell'ECTS - è diviso in quattro mondi, ciascuno di quattro livelli strutturati come una marcia di avvicinamento alla 'Sala delle Macchine'" Il primo mondo è quello del parco circostante la villa; il secondo sono le *dependace* della villa, ovvero i laboratori e le officine dove è stata costruita la macchina del caos; il terzo è l'interno della villa e il quarto e ultimo sono i sotterranei dove si trova la "Stanza delle Macchine".

Se la trama non è delle più originali, la grafica e gli effetti sonori sono di altissimo livello: quello a cui ci hanno abituato i Bitmap Brothers in questi anni. Dan Malone, già artista grafico di *Speedball 2* si è superato nel cercare di creare l'atmosfera vittoriana del gioco e altrettanto ha fatto Richard Joseph per quanto riguarda gli effetti sonori, tra cui si distingue l'urlo campionato di Party Power ("l'equivalente del Super Nashwan di *Xenon 2*", aggiunge Eric), un bonus di 10 secondi in cui il personaggio ha il massimo della potenza di fuoco. "Richard - spiega Eric - ha campionato la sua voce alle 7 di mattina, appena sveglio, con un'intonazione da attore vittoriano: sarà l'"Ice cream! Ice cream!" di *Chaos Engine*".

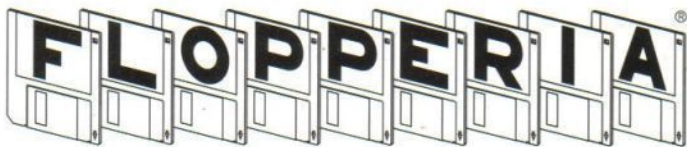
Curiosamente, gli effetti sonori sono stati tenuti fuori dalla fase di test. "Se metti gli effetti sonori - dice Eric - rischi di valutare meno la giocabilità. Invece se lo testi con gli effetti sonori e la musica puoi avere un'idea distorta della giocabilità. Quello che abbiamo fatto invece è di assicurarci innanzitutto che il gioco sia perfettamente giocabile ed irresistibile. Se lo è, l'aggiunta degli effetti sonori e della musica non può far altro che migliorarlo."

Non ci resta quindi che aspettare il mese prossimo per sapere se Eric Matthews ha ragione. Noi, dopo averlo giocato non abbiamo dubbi, ma alla recensione l'ardua sentenza.

Riccardo Albini

CHI È CHI

Ecco il team di sviluppo che sta lavorando a *The Chaos Engine.*

Game design - Erich Matthew e Simon Knight
Codice - Steve Cargill
Codice addizionale - Mike Montgomery
Grafica - Dan Malone
Musica & SFX - Richard Joseph

FLOPPERIA 1
Viale Monte Nero, 15
20135 Milano
Tel. (02) 55.18.04.84 r.a.
Fax (02) 55.18.81.05
MM3 Medaglie D'Oro

FLOPPERIA 2
P.zza S. Maria Beltrade, 1
(angolo Via Torino)
20123 Milano
Tel. (02) 72.00.18.10
MM1-MM3 Duomo

Negozi aperti al pubblico dalle 10 alle 13 e dalle 15.30 alle 19.30. Vendita anche per corrispondenza.

Personal Computer EuroSys

Nuove fantastiche offerte!

I Personal Computer EuroSys sono CONFIGURABILI SU MISURA, ovvero in base alle vostre preferenze, e sono coperti da una garanzia totale per 12 mesi. Scegliete VOI il tipo di monitor che desiderate, a colori o monocromatico, la scheda grafica che preferite, la capacità dell'hard disk (tutti velocissimi, tempo d'accesso inferiore a 18 ms e trasferimento dati superiore ai 700 KB/sec.), la quantità di memoria Ram, e così via.

Per mostrarvi i favolosi prezzi dei nostri computer EuroSys, tra le numerose configurazioni disponibili abbiamo scelto alcuni modelli particolarmente interessanti perché offerti a prezzi eccezionali. I modelli sotto riportati possiedono le seguenti caratteristiche: cabinet desktop baby-size; speed display a led; 4MB Ram espandibili su piastra a 16MB (o 32MB per i 486); alimentatore switching 200W; 1 disk drive 3"1/2 da 1,44MB; ShadowRam per velocizzare Bios e grafica; Hard Disk 40MB IDE AT-bus; controller IDE AT-bus per 2 FD più 2 HD; scheda video VGA 1MB con risoluzione massima 1280x1024 punti; tastiera italiana 102 tasti oppure USA 101 tasti; mouse seriale con 3 tasti; MS-DOS 5.0 in italiano; scheda multi I/O con 2 porte seriali, 1 porta parallela, 1 interfaccia game; monitor Super VGA 14" mono - oppure (NOVITÀ) cavo VGA-Scart.

Configurazioni

Modello	LandMark	Prezzo
386-SX EuroSys 25 MHz	LandMark 43 MHz	1.490.000
386-DX EuroSys 33 MHz cache 64K	Landmark 56 MHz	1.690.000
486-SX EuroSys 25 MHz cache 64K	Landmark 117 MHz	1.890.000
486-DX EuroSys 33 MHz cache 128K	Landmark 151 MHz	2.250.000
486-DX EuroSys 50 MHz cache 256K	Landmark 229 MHz	2.750.000
486-DX2 EuroSys 33/66 MHz cache 256K	Landmark 300 MHz	3.190.000
486-DX2 EuroSys 33/66 MHz cache 256K EISA	Landmark 300 MHz	3.690.000

Parti per configurazioni su misura

Differenze di prezzo per configurazioni su misura diverse dal modello base:

• per 8 MB Ram	200.000
• per hard disk 80 MB IDE-AT-bus	100.000
• per hard disk 130 MB IDE-AT-bus	250.000
• per hard disk 210 MB IDE-AT-bus	490.000
• per controller cache IDE con 2 MB Ram esp. a 8 MB	390.000
• per monitor colori 14" 1024x768	230.000
• per monitor colori 14" 1024x768 Low Radiation	380.000
• per monitor colori 17" 1280x1024 Low Radiation	1.390.000
• per monitor colori 20" 1280x1024 Low Radiation	1.850.000
• per scheda AVGA-3 da 16 milioni di colori	190.000

Prezzo aggiuntivo per l'acquisto di parti specifiche:

• con Microsoft Windows 3.1 italiano	100.000
• con secondo drive 1.2 MB	110.000

Tutti i prezzi sono comprensivi di I.V.A.

Accessori

SupraFaxModem Plus — 290.000
SupraFaxModem Plus con software fax per Windows — 345.000
Modem esterno 300/1200/2400 Baud per tutti i computer con seriale RS-232. Supporta correzione d'errore MNP-2-10 e V42; compressione dati MNP-5 e V42bis per trasmissioni fino a 9600 Baud (se collegato ad un altro modem V42bis). Trasmissione e ricezione fax standard G3, V27ter e V29 a 2400/4800/9600 Baud.

SupraFaxModem V32bis — 650.000
SupraFaxModem V32bis con software fax per Windows — 695.000
Modem esterno 300/1200/2400/4800/9600/12000/14400 Baud per tutti i computer con seriale RS-232. Supporta correzione d'errore MNP-2-3-4-10 e V42; compressione dati MNP-5 e V42bis per trasmissioni fino a 57600 Baud (se collegato ad un altro modem V42bis). Trasmissione e ricezione fax standard G3, V17, V27ter e V29 a 2400/4800/9600/14400 Baud.

Scheda SoundBlaster Pro Base — 269.000
Scheda SoundBlaster Pro MIDI — 339.000
Casse stereo per SoundBlaster — 34.000
Scheda VideoBlaster — 599.000

Cavo VGA-Scart — 179.000
Interfaccia per collegare un PC con VGA ad un televisore a colori con presa Scart.

Cavo VGA-Pal — 249.000
Interfaccia per collegare un PC con VGA ad una unità video Pal video-composita o S-VHS.

AVGA-3 — 249.000
Scheda video VGA 24 bit, Windows Accelerator, risoluzioni supportate: 640x480 con 16 milioni di colori; 800x600 con 64000 colori; 1024x768 con 256 colori; 1280x1024 con 16 colori.

PRESENTI ALLO SMAU
PADIGLIONE 42 • STAND E-04

http://speccy.altervista.org/

SPQJ
SONO PAZZI QUESTI JAPS!

Nel numero scorso vi avevamo annunciato la nascita di una nuova e ambiziosa software-house italiana: la Dynabyte. Proviamo a dare un'occhiata un po' più approfondita al loro primo prodotto.

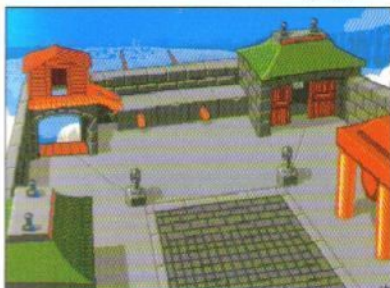
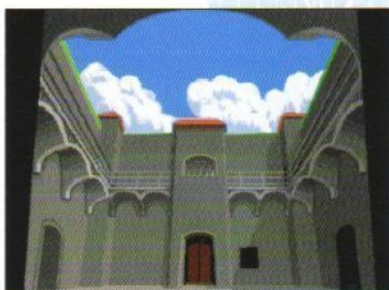
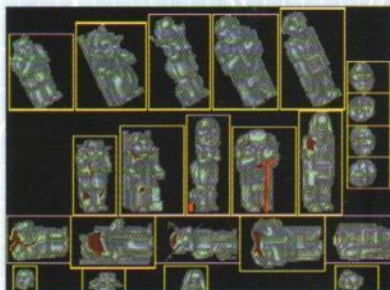
Genova destinata a diventare la capitale del software videoludico italiano? Questa sembra essere l'opinione dei responsabili della Dynabyte, ultima nata, in ambito italiano, nel mondo dei videogiochi.

"Abbiamo scelto di privilegiare la qualità, rispetto al numero, nei nostri prodotti, spiega Lovrano Canepa, dirigente della Dynabyte. Il pubblico ormai non si accontenta più del solito giochino, quando acquista un nuovo gioco la gente vuole essere sicura di spendere bene i suoi soldi."

Nei progetti della Dynabyte il mercato europeo riveste un'importanza primaria, superiore al mercato nazionale. Per questo motivo alla programmazione di un gioco viene dedicato il maggior tempo possibile (compatibilmente con i tempi di produzione).

La casa di Genova conta di pubblicare solo quattro o cinque titoli all'anno, in modo da curare al massimo la loro realizzazione; è interessante notare come questo proposito coincida perfettamente con quanto dichiarato all'ultimo ECTS dalla Infogrames, software-house francese che può vantare una grande esperienza sul mercato.

Il primo prodotto della Dynabyte *Nippon Safes Inc.* è ambientato, come suggerisce il nome, in Giappone. Il Giappone che ritroviamo nel gioco, è però più simile a quello descritto nei deliri televisivi di *Mai dire Banzai!!!* che a quello perfetto e infallibile, che i businessmen americani hanno imparato a conoscere a loro spese.

Nella realizzazione del prodotto abbiamo riscontrato un'attenzione non comune ai particolari che rendono così aliena la cultura giapponese a noi occidentali. Durante lo svolgimento dell'avventura incontreremo molti aspetti differenti del folklore giapponese: i lottatori di Sumo, la cerimonia del tè e molti altri, tutti rigorosamente spiegati nell'esauriente manuale allegato ai dischetti.

Questo tempio dà un idea della cura posta nella realizzazione grafica del prodotto.

A giudicare da questa schermata il gioco sembrerebbe serio: vi sbagliate!

Alcune fasi di animazione di un robottone nipponico.

Parlando di dischetti il gioco verrà venduto su cinque o sei floppy (il numero definitivo non era disponibile al momento di andare in stampa), questo grazie agli sforzi dei programmatori che hanno cercato di contenere la loro avventura entro delle dimensioni accettabili (vero Lucas Arts!?).

Una delle caratteristiche più originali del gioco è la presenza di tre personaggi che devono essere utilizzati insieme e separatamente per risolvere i problemi che incontrano nel corso delle loro avventure. Il sistema, denominato *Parallaction*, è una novità assoluta e ha riscosso parecchio successo anche fra le case inglesi: i tre personaggi svolgono tre avventure separate e si incontrano solo in alcune occasioni in cui si devono aiutare. Alla fine dell'avventura i tre si riuniranno e dovranno completare la loro missione insieme.

La trama è sicuramente originale: un vecchio inventore di casseforti abbandona la sua ditta per ritirarsi e morire in pace, lasciando tutte le sue proprietà in eredità al suo socio, il Dr. Ki, un tipo poco raccomandabile che, senza l'esperienza del vecchio maestro, riesce nel giro di pochi anni a mandare in rovina tutto quanto.

A questo punto, frugando fra gli appunti del vecchio proprietario, il Dr. Ki ritrova un manoscritto che riporta le ultime volontà del suo socio. Il vecchio prima di morire ha deciso di lanciare una sfida ai ladri di tutto il mondo: Esiste una camera blindata sepolta da qualche parte in Giappone che contiene un libro con i segreti dei sistemi di sicurezza di tutto il mondo. Chiunque riesca a violarne i molteplici sistemi di protezione potrà poi impadronirsi delle ricchezze protette dai sistemi Nippon Safes di mezzo mondo.

È così che il Dr. Ki decide di assoldare tre individui equivoci perché scoprano il segreto del suo vecchio socio. Dough Nuts, Donna Fatale e Dino Fagioli, le Tre D, formano una squadra alquanto insolita ma riusciranno nella loro impresa?

Come avrete intuito, tutto dipenderà da voi, *Nippon Safes Inc* dovrebbe uscire fra poco per Amiga e PC e promette di essere un vero spasso, il sistema di controllo è stato semplificato al massimo, in modo da non interferire con la grafica del gioco e alcune schermate della versione Amiga sono state realizzate in modo Extra Half-Brite a 64 colori. Nel prossimo numero, comunque, dovreste trovare una recensione completa che svelerà ogni mistero riguardo alle reali qualità del gioco.

Andrea Minini

http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

IL SECONDO SAMURAI

I vecchi Re Demoni non muoiono mai... si teletrasportano in un'altra dimensione per riapparire nel seguito dei giochi in cui erano stati sconfitti. In questo caso il sequel del gioco della Vivid Images *The First Samurai.*

La sequenza introduttiva di *The Second Samurai* è un flash back che mostra la conclusione della prima avventura. Si tratta di una trovata che sarà gradita a tutti quei giocatori che non erano riusciti a completare il primo gioco (e a tutti quei giocatori che il primo gioco non l'avevano visto del tutto - sempre grazie, Mirrorsoft).

The Second Samurai, in sostanza, riprende tutti i temi e la struttura del primo gioco con l'aggiunta di una carriola di nuove idee e situazioni. Raffaele Cecco sta riscrivendo il codice e Teoman Irmak riprogettando integralmente la veste grafica. Beh, quasi integralmente: l'effetto "fumettistico" del colpo di spada rimane quello del primo gioco. Alla VID hanno deciso di fare le cose con calma e di fare di *The Second Samurai* un hit in ogni senso della parola. Per questa ragione i responsabili della società non hanno ancora firmato accordi con un distributore. Il gioco dovrebbe comunque essere sugli scaffali a Natale.

L'eroe indossa un nuovo costume da Samurai ed è assistito da un compagno. Alla VID si sono appena resi conto dell'immenso potenziale di gioco dato da un secondo personaggio, ed attualmente stanno cercando di definirne meglio le caratteristiche, non ultima il sesso. Lo sprite del guerrierone calvo e nerboruto utilizzato durante la programmazione potrebbe essere sostituito da una "lei" prima della pubblicazione.

Non serve una sfera di cristallo per prevedere che il gioco potrebbe essere parecchio divertente. Le potenzialità senza dubbio ci sono, come dimostrano le versioni di pre-produzione che abbiamo potuto provare. I due giocatori possono sprecare tempo picchiandosi a vicenda oppure aiutarsi nell' attraversare tratti di terreno difficile. Il giocatore esperto può affrontare, per esempio, una serie di infide piattaforme trasportando dall'altra parte il giocatore meno sicuro delle proprie capacità.

Sul piano della presentazione grafica e sonora il gioco è attualmente molto simile al suo predecessore (i nuovi effetti sonori devono ancora essere realizzati, quindi per il momento i programmatori utilizzano i "sample" di *The First Samurai*), ma la giocabilità è totalmente diversa. Gli autori non si sono limitati a migliorare un gioco già esistente, ma hanno puntato alla realizzazione di qualcosa di completamente diverso.

"Il personaggio principale sarà ancora quello di *The First Samurai* perché pensiamo che sia un personaggio molto forte e ben caratterizzato", dice il capo del team dei programmatori Mevlut Dinc. "È la prima volta che pubblichiamo il seguito di un nostro gioco e abbiamo deciso di renderlo per molti versi simile al primo, perché il mix di stili di gioco di *The First Samurai* si è rivelato vincente. Ma *The Second Samurai* sarà molto di più di una versione migliorata del primo titolo. L'esperienza fatta con *The First* è stata fondamentale durante la realizzazione di *The Second*.

Progettiamo i nostri giochi cercando di raggiungere per quanto possibile 'l'effetto console'. Se considerate i prodotti che abbiamo realizzato in passato - *Hammerfist*, *Time Machine* e *The First Samurai* - vi accorgerete che sono tutti giochi che potreste trovare nella libreria di software di una console. L'Amiga è perfettamente il grado di gestire giochi come quelli che vedete sul Super NES e talvolta è perfino più facile implementarli".

Nessuna anteprima sarebbe completa senza una schermata che mostra i frame di animazione degli sprite principali. Eccola qua: il personaggio principale e alcuni cattivi mostrati pezzo per pezzo in attesa di essere assemblati. I box verdi sono i confini degli sprite, così che il programma di Raffaele possa identificarli senza difficoltà.

Non troverete nuove mosse di combattimento in *The Second Samurai*. "Il primo personaggio era già capace di fare un mucchio di cose", spiega Mevlut "ed era praticamente impossibile inventare qualcosa di nuovo senza creare enormi complicazioni.

Abbiamo però migliorato alcune delle mosse già esistenti. Per esempio, ora potete lanciare parecchi pugnali in rapida successione. Inoltre alcune mosse sono state

Vola vola vola vola l'Ape Maja! (notine tutt'intorno...). In questo enorme alveare sotterraneo incontrate la regina delle api, completa di corona. Alcune delle api più piccole si rivelano un ottimo mezzo di trasporto.

http://speccy.altervista.org/

riprogettate graficamente così da apparire più fluide ed eleganti. Il comportamento degli avversari è più definito. In una parola, stiamo cercando di caratterizzare meglio ogni aspetto del gioco.

Inoltre la grafica avrà una componente umoristica non secondaria. Molti giochi per computer hanno un aspetto grafico tetro e serioso, ma io credo che un gioco debba soprattutto essere divertente. È il divertimento ciò che più di ogni altra cosa guida le nostre scelte. Per esempio, uno dei mostroni di fine livello avrebbe dovuto essere un egiziano; ma il personaggio ci è sembrato troppo 'serio' rispetto allo spirito del gioco, ed ora al suo posto abbiamo inserito un grasso mercante arabo.

Molti giochi in commercio hanno una splendida veste grafica ma una giocabilità zoppicante, e i giocatori non si accorgono di questo fatto se non dopo che li hanno giocati". Mevlut si lancia nei ricordi e ritorna al giorno in cui per la prima volta presentò *The First Samurai* a un distributore. "La prima cosa che uno dei loro artisti grafici fece fu di zoomare sul personaggio principale e analizzare pixel per pixel il modo in cui era stato disegnato. La giocabilità era un fattore secondario! La gente non vuole vedere quanto il gioco è divertente, ma quanto l'Amiga è stato sfruttato, e questo porta a molte idee sbagliate su come utilizzare la capacità della macchina".

Mevlut è responsabile dell'idea alla base di *The Second Samurai*: "Tutte le specifiche tecniche vengono decise prima di iniziare il lavoro di programmazione vero e proprio. Quest'ultimo è un vero e proprio lavoro di squadra. Tutto il gruppo dei programmatori viene coinvolto nelle numerose discussioni che accompagnano lo sviluppo: come implementare i vari elementi del gioco, come migliorare una certa parte e così via: tutti possono contribuire con le loro idee e tutti lo fanno".

Ci saranno quattro mondi in totale, ognuno diviso in quattro parti. "I livelli del primo gioco erano troppo vasti", dice Mevlut. "Un giocatore esperto che non commetteva errori impiegava quasi mezz'ora a finirne uno. In *Second Samurai* ogni livello è diviso in quattro parti più piccole. Ci saranno scorciatoie, percorsi alternativi e stanze segrete. È possibile che alla fine il tutto sia parecchio più grande di *The First Samurai*.

Il primo livello è ambientato in un mondo del futuro. Il Demone è ancora in fuga nel secondo mondo ma non può più andare avanti nel tempo, quindi ritorna nel passato. In *The Second Samurai* il primo mondo sembra preso di peso dalla serie televisiva *Ai Confini della Realtà*. Non sapete dove vi trovate o perché vi trovate lì.

È un mondo molto onirico, pieno di miraggi ed immagini fantastiche che ci siamo sbizzarriti a creare senza limiti all'immaginazione. All'improvviso vi trovate in un'enorme stazione spaziale sulla quale stanno facendo esperimenti con tecniche olografiche e biologiche. L'ultimo livello è ambientato nel Giappone feudale perché l'unico luogo dove potrete sconfiggere il demone è la sua sala del trono".

Questa volta non ci saranno enigmi da risolvere. "Preferiamo chiamarli 'eventi', momenti di interazione con quanto appare sullo schermo", dice Mevlut. Raffaele aggiunge: "Non vogliamo costringere il giocatore a risolvere enigmi come accadeva nel primo gioco".

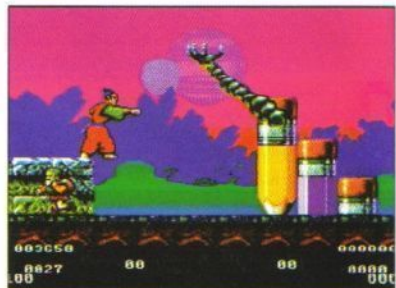
Mevlut continua: "L'obiettivo è molto semplice: raggiungere la fine di ogni mondo e teletrasportarsi nel mondo successivo. Non è necessario risolvere tutti i problemi incontrati. Potete attraversare il livello ignorandoli completamente, oppure scegliere di affrontarne solo alcuni incrementando così il bottino dei punti. Tutti gli elementi per risolvere un dato problema si trovano sempre nelle vicinanze dello stesso.

Non abbiamo ancora deciso come strutturare il gioco per due giocatori. Un'idea è che uno dei personaggi sarà il capo, e controllerà lo scorrimento dello schermo. Sviluppando questa idea ulteriormente, potremmo decidere che il titolo di "capo" deve essere conquistato facendo punti, raccogliendo oggetti e risolvendo problemi. Il capo sarebbe il personaggio con il maggior numero di 'punti esperienza'. Naturalmente in questo caso sarebbe inclusa la possibilità di combattere per ottenere i bonus migliori. Un'altra idea è dividere equamente lo scorrimento del mondo tra i due giocatori".

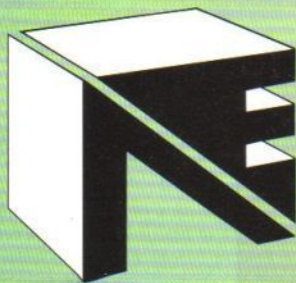
Il resto delle idee sviluppate per il programma è rigorosamente Top Secret. "Non abbiamo ancora deciso chi pubblicherà il gioco", dice Mevlut. "Ho fatto una lista di distributori, e sto entrando in contatto con alcuni per vedere le loro offerte, ma attualmente non posso fare previsioni".

Nonostante il lavoro non sia ancora terminato, *The Second Samurai* ha le carte in regola per sfondare. Un illustre predecessore, una giocabilità di prima qualità e una data d'uscita fortunata. Buon Natale.

Gary Penn

L'orologio del nonno rappresenta una distorsione temporale di qualche tipo. Attivando la sfera magica color porpora sotto ad esso vedrete apparire il grasso arabo con il suo seguito di serpenti.

Alcune piccole piante che crescono dal pavimento possono essere fatte crescere fino a diventare nuove piattaforme. Il metodo per ottenere ciò, però, puzza un po' di pesce...

I baratri infuocati possono facilmente essere spenti se sapete come fare. Punti bonus vi aspettano sul fondo.

Aaargh, un mostrone di fine livello - un tizio grande e grosso e ruggente armato di Bazooka.

http://speccy.altervista.org/

NEWEL® srl

20155 Milano - Via Mac Mahon, 75 - Telefono negozio (02) 39260744 r.a.
Telefono Uffici (02) 3270226 - Telefax 24 ore (02) 33000035
UFFICIO SPEDIZIONI: Telefono (02) 33000036

ORDINA SUBITO TEL. 02/39260744

PRESENTI SMAU '92 PAD. 42 STAND A06

CHIEDI IL NOSTRO NUOVO LISTINO.

Prova il nostro nuovo servizio di vendita per Corrispondenza in tutta l'Italia, sarai sorpreso dalla rapidità delle nostre consegne

LA NEWEL srl PRESENTA NELLA SUA QUALITÀ DI UNICO DISTRIBUTORE NAZIONALE IL "LASER DISK GAME"

Quante volte abbiamo desiderato di potere giocare a casa nostra a tutti quei giochi con la tecnologia del Laser come Dragon's Lair, Space Ace, Fire Fox, Thayer's Quest e tanti altri. Ebbene, grazie al lettore Laser PIONEER ed un computer tutto ciò diventa possibile.

Il sistema consiste oltre al lettore ed un Computer in un'interfaccia che consente al Computer il diretto controllo del lettore Laser. È così possibile l'utilizzo di tutti quei giochi Laser che ai tempi si trovavano solo nelle sale giochi. Sono attualmente disponibili interfaccie per i seguenti Computer: Commodore Amiga, Atari ST-STe, IBM - PC compatibili, Commodore C-64 e in via di sviluppo anche per la serie Macintosh.

Interfaccia ad infrarossi in dotazione per la versione IBM - PC compatibili ora disponibile anche per Amiga.

ECCEZIONALE!!!

Titoli disponibili

Dragon's Lair

Thayer's Quest

Space Ace

Titoli in progettazione

Don Quixote
Louvre 1
Casino Royale 1
Casino Royale 2
Thayer's Quest II
Space Harrier
Super Hng-On
Astron Belt
Fantasy Zone
Orpheus
Fire Fox
Framed Up
Cobra Command
Mach II
Mach III
Afterburner
Mac Dump
Darius
Scramble
Shadow of the Star
Voyage to the New World

NEWEL

Buono di Lire 100.000

presentando questo tagliando.

Il buono è valido solo acquistando il sistema completo (Lettore Laser, Interfaccia, Software, Dragon's Lair)

(Il buono non è cumulabile)

Tutti i prezzi sono sempre IVA compresa. Tutti i nostri prodotti sono coperti da garanzia di un anno.

CD-I

IL MULTIMEDIA SECONDO PHILIPS

Il papà dei sistemi multimediali, il CD-I della Philips, è finalmente disponibile anche in Italia. In questo articolo vi spieghiamo cos'è, che futuro ha e - soprattutto - se conviene acquistarlo.

Data di lancio: 15 settembre 1992, disponibile al pubblico da ottobr Questi sono gli scarni numeri del tanto atteso arrivo del CD-I, il sistema della Philips che si potrebbe definire il papà delle piattaforme multimediali. Se ne parla infatti da cinque anni, ma solo lo scorso autunno è stato lanciato sul mercato americano e solo da questo mese è disponibile al pubblico italiano.

Nonostante l'apparenza esterna sia da lettore CD o VCR, il CD-I (il primo modello disponibile si chiama CDI 220) è un computer vero e proprio con l'aggiunta di un lettore CD-ROM. L'unità centrale che guida la macchina è infatti un 68000 della Motorola (lo stesso del Macintosh o dell'Amiga), come anche il resto dei componenti logici. È dotato di 1Mb di RAM e utilizza il sistema operativo CD-RTOS (acronimo di Compact Disc RealTime Operating System).

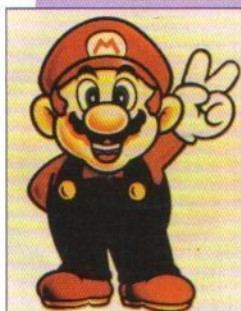
I comandi sono molto semplici e immediati: ci sono i pulsanti di riproduzione, selezione della traccia precedente/successiva, pausa/arresto come in un normale lettore CD. L'apparecchio è dotato anche di telecomando con joystick a infrarossi che comanda un puntatore sullo schermo, consentendo la verifica delle operazioni effettuate a video. Sono disponibili altri comandi quali un tradizionale joystick, un "Roller controller" colorato e di dimensioni inusitate per i più piccini, un mouse e una trackball. L'apparecchio può essere collegato via RF o video a un TV/Monitor e tramite una presa audio a un impianto hi-fi. Il prezzo dovrebbe superare di poco il milione di lire, ma al momento di andare in stampa non è ancora stato confermato dalla Philips.

La Philips, che si rende conto che il successo del CD-I dipende dal software di cui dispone, metterà in commercio contemporaneamente alla macchina una trentina di titoli software, tutti sviluppati da società finanziate direttamente o indirettamente dalla Philips. Attualmente il genere più "coperto" è quello dei programmi per bambini: libri elettronici da colorare, giochi educativi, jukebox interattivi. I giochi veri sono invece ancora piuttosto limitati. Interessante è sicuramente *The Palm Springs*

CD-ITALIA

Molte società stanno lavorando allo sviluppo di titoli per il CD-I. Si tratta per la maggior parte di grosse società (molte delle quali hanno sede negli Stati Uniti) finanziate dalla Philips, ma c'è un'eccezione: la Simulmondo di Bologna.
La società bolognese è riuscita ad entrare nell'esclusivo club di sviluppatori CD-I grazie al suo imminente gioco di calcio *3D World Soccer*. Al momento si sa ancora poco di come verrà realizzato, ma sembra che la Simulmondo intenda sfruttare appieno le capacità del CD-I, utilizzando immagini video digitalizzate dei calciatori invece che le tradizionali immagine sintetiche. Per ora è tutto quello che sappiamo, ma tenete d'occhio i prossimi numeri di K...

MARIO SU CD-I

Un elemento nodale del successo del CD-I sarà l'accordo che la Philips ha stretto con la Nintendo, annunciato a sorpresa al CES 1991 di Chicago, per lo sviluppo di un lettore CD-ROM/XA (una versione aggiornata dell'originale standard CD-ROM, realizzata dalla Sony), basato sul formato "ponte" XA/CD-I, così da consentire l'utilizzo del software su entrambi i sistemi. Purtroppo dopo la conferenza stampa in cui è stato annunciato questo accordo non se ne è saputo più niente. Secondo le previsioni della Nintendo, il lettore CD-I compatibile Nintendo avrebbe dovuto essere disponibile verso la fine dell'anno in Giappone e negli Stati Uniti, ma sembrerebbe che la società giapponese non riuscirà a rispettare i tempi previsti. Se non interverranno elementi nuovi nei prossimi mesi, dovremo probabilmente aspettare il CES di Las vegas di gennaio per saperne di più, o meglio per vedere un prototipo di questo fantomatico lettore CD.
Nel frattempo, però, c'è chi si dà ugualmente da fare. Al recente ECTS di Londra la Novalogic ha annunciato che sta lavorando a una versione per CD-I di Super Mario Brothers che dovrebbe sfatare il mito che la tecnologia ottica non sarebbe in grado di offrire un videogioco con le stesse caratteristiche di velocità e fluidità tipiche dei prodotti su disco o cartuccia. Anzi, secondo la Novalogic il gioco, ambientatio nei sei pianeti del *Mushroom System*, "combina la velocità dei giochi su cartuccia con la qualità grafica della televisione". Staremo a vedere.

Open, un gioco di golf ambientato nell'omonimo percorso, simile in un certo senso a *Links* ma con immagini video invece che sintetiche dei giocatori e delle buche. Il braccio software della Philips sta lavorando a un altro gioco simile basato sul baseball in cui si affrontano veri lanciatori. Un altro gioco, purtroppo dalla giocabilità piuttosto limitata, è *Escape from Cybercity*: grandi animazioni e disegni in stile manga, ma poca interattività. Altri programmi disponibili sono un "libro divulgativo" su Van Gogh, "visite guidate" al Museo Smithsonian di Washington o al Rinascimento fiorentino.

Un grosso impulso allo sviluppo di nuovi e più interessanti titoli sarà l'arrivo, entro la fine dell'anno, della scheda di espansione per il Full Motion Video. Oltre a consentire di trasformare il CD-I in una specie di videoregistratore (cosa che allargherà radicalmente il mercato dei possibili utenti una volta che saranno disponibili film su CD), servirà a realizzare applicazioni realmente innovative, tra le quali le più importanti saranno certamente quelle nel campo dei programmi interattivi di intrattenimento, dove l'utilizzo di immagini video in movimento consentirà di fare un notevole salto di qualità.

Da quello che abbiamo visto, non si può dire che i programmi per CD-I, come già quelli per CDTV, ci abbiano impressionato. Anzi. Non c'è dubbio che la tecnologia CD o multimediale sia la piattaforma hardware del futuro, ma la nostra impressione è che finché non sarà disponibile un programma che sfrutti al meglio le indubbie capacità della macchina, e faccia alzare il consumatore medio dalla poltrona nella quale è sprofondato a guardare "Scommettiamo che..." per fiondarsi nel primo negozio di elettronica ad acquistare il CD-I, il multimedia di massa resterà un sogno nel cassetto.

In conclusione, molti di voi si chiederanno se vale la pena fare un pensierino all'acquisto del CD-I. La nostra risposta al momento è un "ni". Per un videogiocatore, il CD-I non è ancora in grado di offrire programmi che possano competere in quanto a interattività e divertimento con quelli in commercio per Amiga o PC. Consigliamo, quindi, di aspettare ancora un po', come d'altronde stanno facendo le case giapponesi che, pur sostenendo il sistema CD-I, se ne stanno alla finestra in attesa di vedere come andrà la campagna di lancio della Philips prima di invadere il mercato con i loro apparecchi.

Riccardo Albini

UN'OPINIONE SPASSIONATA

Finalmente il mercato delle macchine interattive basate sulla tecnologia CD acquisisce il prodotto che avrebbe dovuto dare il via al tutto, ma che invece è stato battuto sul traguardo del lancio sul mercato dal CDTV della Commodore. Oggi i due sistemi che dovranno lottare per la conquista di questo nuovo mercato di massa sono finalmente in campo e spetta ora al consumatore decidere quale dei due avrà successo.
In realtà, il compito della Commodore e della Philips non è solo quello di convincere il consumatore ad acquistare il loro apparecchio invece di quello della concorrenza, ma di spiegargli perché dovrebbe acquistare un apparecchio multimediale e quali vantaggi gliene deriveranno.
Spiegarlo a un utente abituato a usare i computer, e quindi uso al concetto di interattività, sarebbe più facile, ma sia la Commodore ieri che la Philips oggi puntano a raggiungere l'elusivo consumatore medio, quella figura astratta che troppo spesso accetta supinamente quello che la pubblicità gli vuol far credere ma non è in grado di guardare al di là del suo naso.
La Philips, in verità, ha molte più probabilità di riuscirci. O meglio ha molte più probabilità di riuscire ad imporre uno standard nel multimedia. Dopotutto, l'ha già fatto con le audiocassette e con i CD audio digitali e, come è già avvenuto per questi due prodotti, s'è assicurata, ancor prima dell'uscita del primo modello di CD-I, il supporto di altre case mondiali di elettronica di consumo, tra cui Sony, Matsushita (col marchio JVC), Toshiba, Pioneer, Yamaha, Nintendo e altre. Il risultato, quindi, è che il CD-I sarà associato a nomi più conosciuti dal grande pubblico di quanto lo sia il nome Commodore (e di conseguenza il CDTV), ma questo dal punto di vista del videogiocatore non significa niente. Anzi.
È probabile, almeno nell'immediato futuro, che il CDTV disporrà di molto più software ludico arcade di alta qualità di quanto ne avrà il CD-I. Questo perché il sistema della Philips non è in grado di trattare la grafica come il CDTV, che è basato sulla tecnologia Amiga. Il CD-I potrà eccellere come strumento di riferimento domestico e, quando avrà la possibilità di riprodurre immagini video in movimento, come apparecchio per la visione di video o film su CD. Ad ogni modo, i titoli di consultazione per CD-I potranno eventualmente venir trasferiti su CDTV, mentre non sarà altrettanto facile fare il percorso inverso per quelle applicazioni che sfruttano la potenza di elaborazione grafica e sonora dei chip dell'Amiga.
Paradossalmente, uno degli apparenti difetti del CD-I potrebbe essere il suo maggior pregio. Molte software europee si stanno concentrando sullo sviluppo di titoli per CDTV grazie alla loro precedente esperienza con l'Amiga, quindi le società che producono titoli per il CD-I (e ce ne sono molte negli USA) tenderanno a sviluppare prodotti diversi dai videogiochi. Ciò potrebbe aprire le porte a nuovi autori/ideatori di giochi con concetti innovativi ed originali, ma potrebbe anche risultare imbarazzante se i risultati non saranno all'altezza degli standard a cui siamo abituati.
Infatti, anche se siamo stati i primi a parlare di multimedia e CD, i titoli finora disponibili per CDTV, CD-I, Mega CD e anche CD-ROM che abbiamo visto hanno raffreddato i nostri entusiasmi iniziali. La tecnologia CD e/o multimediale non ha mantenuto le promesse e, dal punto di vista di un videogiocatore, non c'è ancora niente di meglio dei tradizionali giochi su floppy o su cartuccia. Forse l'imminente *7th Guest* della Trilobyte/Virgin cambierà la nostra percezione di queste tecnologie, ma la strada è ancora lunga e non dipende tanto dall'hardware ma dal software, o meglio dal tempo necessario all'apprendimento delle migliori tecniche di programmazione di queste macchine.
Certo è che un sistema sostenuto dalla Philips (gli inventori del CD), dalla Sony (proprietaria di un'enorme biblioteca cinematografica tramite la Columbia Pictures) e dalla Matsushita (proprietaria della RCA) deve essere considerato un evento di importanza considerevole. Non sarà particolarmente impressionante dal punto di vista della capacità di elaborazione grafica, ma ha dei nomi troppo grossi alle spalle per passare inosservato.

(Sotto al Titolo) Il primo modello di Compact Disc Interactive della Philips, il CDI 220. Diventerà un pezzo da collezionisti?

(Sotto) Entro la fine dell'anno la Philips lancerà anche un modello portatile, il CDI 360, dotato di schermo a colori LCD da 6", ma collegabile a qualsiasi televisore o monitor. Il peso di 0,9 Kg e le dimensioni ridotte (194x49x95 mm) lo rendono ideale per essere utilizzato per scopi didattici e professionali.

NEWEL® srl Computers ed accessori

20155 Milano - Via Mac Mahon, 75
Telefono negozio (02) 39260744 r.a.
Telefono Uffici (02) 3270226 - Telefax 24 ore (02) 33000035

ORDINA SUBITO: TEL. (02) 33000036

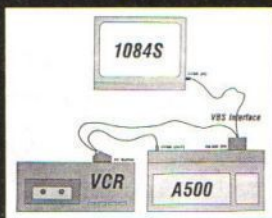
PRESENTI SMAU '92 PAD. 42 STAND A06
CHIEDI IL NOSTRO NUOVO LISTINO.

Prova il nostro nuovo servizio di vendita per Corrispondenza in tutta l'Italia, sarai sorpreso dalla rapidità delle nostre consegne

VIDEO BACKUP L. 88.000

VIDEO BACKUP + VIDEOCASSETTA con oltre 200 programmi L. 138.000

Utile accessorio per salvare enormi quantitativi di dati utilizzando un semplice videoregistratore. Potete fare qualsiasi tipo di backup dei files, backup di hard disk, directories o singoli dischetti utilizzando un comune videoregistratore. Una cassetta da 240 min. offre uno spazio di circa 200 Mb. Il backup di un singolo disco impiega circa 64 sec. L'accessorio lavora come uno Streamer con la possibilità di recuperare solo determinati files grazie ad un menù che terrà conto dei giri del videoregistratore. Così ci si potrà posizionare direttamente sul file interessato. L'Hard/Floppy Video Backup può essere usato anche senza il possesso di un Hard Disk. Nella confezione è compresa una videocassetta con 160 Mb di software Pubblico Dominio.

Software e manuale in italiano!
(versione integrale 35 pagine)

Bootselector L. 19.000
Il Bootselector è un kit che si installa all'interno del tuo Amiga 500 o 2000; permette di usare il drive esterno come Df0: (drive interno) evitando così un eccessiva usura dello stesso, spesso si possono risolvere anche problemi di compatibilità di giochi, semplicissima installazione, non necessita saldature, chiare istruzioni in italiano

Kickstart 1.3 L. 79.000
Nuova scheda per A500 Plus. Si inserisce semplicemente all'interno dell'Amiga senza saldature. Permette di mantenere il S/O 2.0 ed il S/O 1.3 selezionabili tramite l'apposito interruttore. Si risolve così il problema d'incompatibilità con programmi e giochi. Semplice installazione, manuale in italiano.

Kickstart 1.3 per Amiga 600 L. 89.000
Nuova scheda per A600 . Si inserisce semplicemente all'interno dell'Amiga senza saldature. Permette di mantenere il S/O 2.0 ed il S/O 1.3 selezionabili tramite l'apposito interruttore. Si risolve così il problema d'incompatibilità con programmi e giochi. Semplice installazione, manuale in italiano.

Kickstart 2.0 Automatico L. 89.000
Trasforma il tuo vecchio A500 e 2000 V1.3 con il rivoluzionario 2.0. Il tutto studiato su una apposita scheda dotata di interruttore automatico (tramite pressione sul tastomouse) con il quale si può selezionare, secondo l'uso, il S/O 1.3 o 2.0. Semplice installazione e senza saldature. Manuale in italiano.

Trackball L. 99.000
Trackball senza fili per tutti gli Amiga.

OFFERTE ESPANSIONI DI MEMORIA

512 K per A500 e A500 Plus	L.	59.000
512 K + clock per A500	L.	69.000
1,5 Mb + clock per A500	L.	179.000
2 Mb + clock per A500	L.	279.000
1 Mb per A500 Plus	L.	119.000
2 Mb Esterna per A1000	L.	390.000
2 Mb Espandibile a 8 per A2000	L.	350.000
Espansioni Esterne Supra 2 Mb espandibile fino a 8 Mb	L.	390.000

DRIVE AMIGA

Interno per A500	L.	120.000
Interno per A2000	L.	120.000
Esterno per tutti gli Amiga	L.	130.000

ROCKGEN PLUS L. 399.000
Genlock Plus per tutti gli Amiga & CDTV con visualizzazione su 3 monitor in contemporanea; doppia dissolvenza; video passante; software "HOME TITLER" professionale per titolazione in omaggio.

A-TONCE L. 275.000
Trasforma l'Amiga in un PC 286.

A-TONCE L. 449.000
Versione Professionale.

Amiga - Mouse Selector L. 29.000
Permette di collegare mouse e joystick contemporaneamente e selezionare quello che si vuole usare, senza staccare ogni volta il mouse.

Penna Ottica Amiga L. 29.000
Disegna sul video con la massima semplicità; divertente!

220 - Protector L. 59.000
Multopresa a 8 spine, consigliata da tutte le principali case di computer, previene guasti accidentali, sbalzi di corrente, ecc. La multipresa è dotata di interruttore luminoso e protect switch. Indispensabile!

Super Televideo L. 149.000
Questo accessorio permette la ricezione del Televideo RAI e tutte le altre reti che trasmettono un programma analogo come il Teletext ecc. Collegamento tramite la parallela Amiga ed un segnale Videocomposito che può essere preso da un videoregistratore o televisore (spinotto RCA/CHINC o da Scart). Permette inoltre il salvataggio su disco e la stampa. Facile utilizzo.

Tutti i prezzi sono IVA compresa. Tutti i nostri prodotti sono coperti da garanzia di un anno.

 http://speccy.altervista.org/

PRESENTI SMAU '92 PAD.42 STAND A06

CHIEDI IL NOSTRO NUOVO LISTINO.

NEWEL® srl

20155 Milano - Via Mac Mahon, 75 - Telefono negozio (02) 39260744 r.a.
Telefono Uffici (02) 3270226 - Telefax 24 ore (02) 33000035

ORDINA SUBITO: TEL. (02) 33000036

Tutti i prodotti qui sotto elencati, sono realmente disponibili a magazzino, salvo esaurimento scorte.

Prova il nostro nuovo servizio di vendita per Corrispondenza in tutta l'Italia, sarai sorpreso dalla rapidità delle nostre consegne.

Newel tutto per il tuo PC - MS DOS compatibile dal classico 286 20 Mhz, al 386 SX 33 Mhz, dai 386 DX 40 Mhz fino ai 486 DX 33 e i nuovissimi 486 DX2 50 Mhz!

TRASFORMA IL TUO VECCHIO 286 IN UN 386!

MOTHERBOARD 386 SX 33 con CPU L 298.000
MOTHERBOARD 386 DX 40 con CPU + cache Memory L. 398.000
MOTHERBOARD 486 DX 33 + cache Memory L. 998.000

STAMPANTI IN OFFERTA

M-1270 Commodore
stampante int. jet parallela per PC
Silenziosissima !
L. 248.000

NEC P20 24 aghi
L. 620.000

PC PORTATILI NOTEBOOK

Meno di 3 Kg, ultracompatti. Dal 386 ai nuovissimi 486 DX 33 con 200 HD MB

NUOVI PREZZI

386 SX 25 2 MB RAM drive. VGA. HD 60 MB L. 2.300.000
486 SX 25 - HD 80 MB L. 2.900.000

WINDOWS 3.1

VERSIONE COMPLETA IN ITALIANO

L. 198.000

SCHEDE MUSICALI

SOUND BLASTER 2.0 L. 198.000
SOUND BLASTER PRO comp. Window 3.1 L. 268.000

SOUND BLASTER PRO MULTI MEDIA KIT
Sound Blaster Pro + Interfaccia CD ROM Sony + CD ROM Sony + 3 CD omaggio
L. 980.000

VIDEOBLASTER

- Digitalizzatrice Video Windows 3.1 compatibile
- Formati PCX, TIFF, BMP, MMP, GIF, TARGA
- Acquisizione 640 x 480 IN 2.000.000 colori
- Lavora in modo VGA, SVGA a 256 e 32.767 colori!
- Amplificatore, Mixer Stereo

L. 588.000

INTERFACCIA VIDEO

PC VGA > TV scart

Novità assoluta permette di collegare una qualsiasi scheda VGA a tutti i televisori con presa Scart! Risparmierete spazio,, potrete usare il PC più liberamente senza più portare in giro il monitor e, inoltre, potrete collegare una TV 28 pollici, (un monitor equivalente costerebbe 5 milioni).

L. 148.000

DISCHETTI 3 1/2 BULK TOP-QUALITY

1 MB	2 MB
50 pezzi 900 cad.	50 pezzi 1500 cad.
100 pezzi 800 cad.	100 pezzi 1400 cad.
200 pezzi 700 cad.	200 pezzi 1200 cad.

 I prezzi sopra riportati sono IVA compresa. Tutti i prodotti sono coperti da garanzia 1 anno.

IL CLASSICO DELL'ATARI

TEMPEST

di Steve Kelly e Dan Malone

Torna per la seconda volta la rubrica che consente ai programmatori di riprogettare i loro vecchi giochi preferiti. È difficile che un programmatore trovi il tempo per farlo ma quando sarà possibile vi proporremo il parto della sua mente geniale. Questo mese due dei componenti dei Bitmap Bros, dopo Peter Molyneaux della Bullfrog, raccolgono la sfida...

"Perché è senza dubbio il mio gioco preferito", dice Steve Kelly dei Bitmap Brothers dopo avergli chiesto perché ha scelto di riservare il lifting al vecchio classico dell'Atari. "Ci sono giochi che sono assolutamente perfetti. Prendete *Missile Command* per esempio, non penso si possa far qualcosa per migliorarlo. Ma penso che *Tempest* abbia bisogno di un aggiornamento."

La conoscenza in materia di Steve non dà certo adito a polemiche. Il primo incontro con l'originale gioco da bar avvenne dopo aver lasciato la Psion come programmatore di Spectrum nel 1984 (era in un pub che frequentava a quei tempi) e Steve ne rimase subito colpito. Il suo entusiasmo per il gioco fu tale che ne scrisse una versione speciale a due dimensioni per lo ZX81 - commercializzata dall'ormai defunta Mikrogen. Naturalmente si è dimostrato felice di avere la possibilità - almeno ipotetica - di trasformare il suo gioco preferito nel moderno gioco da bar dei suoi sogni.

"La ragione per cui io penso che *Tempest '92* sarebbe un successo è che, mentre risulta davvero difficile avanzare critiche sulla giocabilità dell'originale, sarebbe però possibile migliorarlo molto con la grafica e i controlli oggi a disposizione," spiega Steve. Non volendo limitazioni, Steve e l'aiuto-disegnatore Dan Malone (autore tra l'altro dei disegni di questo articolo) hanno affrontato il progetto come se stessero producendo un nuovo gioco da bar e non una versione per 16 bit.

Per coloro che non hanno mai visto *Tempest* (e sono tanti perché malgrado la sua bellezza non è mai stato molto popolare) basti dire che era il massimo della semplicità - ma a quei tempi aprì nuove frontiere per quanto riguardava giocabilità e tecnica utilizzando la tecnologia 3D e la grafica vettoriale in un modo mai visto prima. Basato su una serie di ragnatele di forma vagamente conica e linee che si congiungevano verso un punto centrale, *Tempest* vedeva il giocatore pilotare una piccola astronave ad elevata velocità lungo il bordo del cono cercando di eliminare una serie di orridi mostri simili a ragni che si dirigevano verso di lui. Malgrado qualche variazione per quanto riguarda la forma della ragnatela e il tipo di alieni per il resto c'era ben poca varietà: una delle maggiori critiche mosse da Steve al gioco.

Per *Tempest '92* Steve e Dan hanno pensato ad un approccio più sofisticato costruito sugli stessi principi originari. Il terreno di gioco in *Tempest '92* è simile all'originale, spiega Steve, ma la tecnologia superiore permette di avere dei vettori pieni con tanto di ombreggiatura per dare una maggior sensazione di profondità e per rendere l'intero gioco più gradevole all'occhio. Probabilmente il cambiamento più radicale che Steve e Dan hanno deciso di introdurre riguarda i segmenti più alti indentati nella sezione del cono.

I NEMICI

Per *Tempest '92*, Steve ha disegnato dei nemici del tutto nuovi che, a parer suo, sarebbero molto più intelligenti di quelli dell'originale. Oltre che avanzare dal centro della ragnatela, attaccherebbero il giocatore alle spalle e si appenderebbero al bordo esterno del cono. Ecco alcune delle malefiche creature partorite dalla sua mente...

STUPIDS
Attaccano semplicemente lungo un segmento cercando di colpire il giocatore.

SWITCHERS
Come gli Stupids, solo che cambiano segmento muovendosi in avanti.

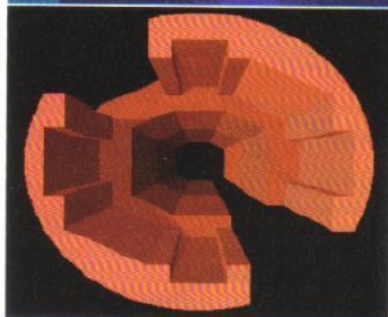
SPIRALS
Nemici intelligenti che risalgono il cono a spirale cambiando percorso per posizionarsi il più vicino possibile al giocatore.

SPIKERS
Mentre avanzano si lasciano dietro delle trappole mortali per il giocatore.

SUPER SPIRALS
Simili alle spirals ma totalmente impazzite! Cambiano percorso MOLTO velocemente.

ATTACKERS
Nemici intelligentissimi che si arrampicano su segmenti sopraelevati e rispondono al fuoco del giocatore.

SPLITTERS
Se vengono colpiti si dividono in tre o cinque alieni identici. Micidiali!

BLOCKERS
Avanzano per brevi distanze e lasciano cadere dei segmenti che possono essere utilizzati da altri alieni come postazioni difensive!

(Sopra) Ecco come Steve e Dan immaginano la loro versione di Tempest (disegni di Dan). Alieni intelligenti e bizzarri, un personaggio principale sofisticato e - cosa molto importante - un'area di gioco radicalmente migliorata. Splendido!

"Queste piattaforme e sporgenze tridimensionali sono chiaramente visibili negli schermi proposti e aggiungono un nuovo elemento al gioco - gli alieni intelligenti (una caratteristica dei Bitmap) usano lo schermo a loro vantaggio, nascondendosi dietro le sporgenze e arrampicandosi sulle piattaforme per sfuggire al fuoco del giocatore. Questo significa che il giocatore dovrà avanzare all'interno del cono per eliminare questi nemici uno a uno mentre nello stesso tempo altri alieni stanno infestando altre aree dello schermo!" spiega Steve e aggiunge "Oltre che per rendere il combattimento più interessante questi segmenti vengono utilizzati come ponti per collegare parti separate di un cono".

"Lo scopo di questi segmenti è dare al gioco una dimensione strategica dividendo il cono in aree separate, ognuna delle quali ha bisogno di essere difesa dagli attacchi sistematici del nemico. Questa dimensione era la sola cosa mancante nel gioco originale - spesso ci si ritrovava a girare casualmente attorno al bordo con il dito sul pulsante di fuoco nella speranza di uccidere il maggior numero di avversari. E la cosa più interessante è che non c' è un limite al numero di coni perché sarebbero generati da strutture dati molto piccole." Disegnare *Tempest '92* come gioco da bar piuttosto che come gioco per home computer ha anche consentito a Steve e a Dan di inventare un innovativo sistema di controllo. "Il gioco originale era controllato da una manopola rotante che muoveva l'astronave lungo il bordo del cono," ricorda Steve.

"Un giro di 12,5 gradi muoveva l'astronave sul segmento di cono successivo. In *Tempest '92*, invece, l'astronave si muove fluidamente lungo il cono piuttosto che saltare di segmento in segmento perciò è necessario un meccanismo di controllo più sensibile e sofisticato. Ciò che mi piacerebbe avere è essenzialmente lo stesso controllo ma con un ulteriore disco (un jog-disc) situato sopra la manopola centrale. Questo disco dovrebbe avere un incavo dove poter inserire l'indice. Il modo migliore per immaginarlo è pensare a un videoregistratore con un controllo jog-shuttle.

Ci sono due pulsanti usati per sparare e azionare il super-zapper. Il primo pulsante è montato su un joystick sagomato che può muoversi avanti e indietro per spostare l'astronave dentro e fuori del cono. Il super-zapper, montato sulla sommità del joystick è attivato dal pollice e può essere usato tre volte per cono per distruggere tutti gli alieni sullo schermo. In più, c'è una grossa trackball - come in *Marble Madness* e *Missile Command* - che può essere utilizzata insieme a tre pulsanti per cambiare il punto di vista. Premere i pulsanti mentre si ruota la sfera fa ruotare l'intero campo di gioco in base ai tre assi x, y e z. Per quanto carino possa sembrare è solo coreografico e c'è un pulsante di restore per ritornare velocemente allo schermo di gioco".

Steve e Dan ammettono che sono rimasti sorpresi dal loro *Tempest '92*. "Considerando che abbiamo avuto solo una settimana di tempo e che io non ho mai fatto nulla di simile in precedenza sono davvero contento del risultato," ammette Steve. A tal punto, infatti, che c'è addirittura una piccolissima possibilità che i Bros possano portare avanti il progetto e produrre il gioco sul serio! È solo un sogno, per il momento, ma chi lo può sapere?

Almeno il progetto ha risvegliato in Steve una certa nostalgia. "C'è un negozio a Croydon che vende vecchi coin-op e sto pensando di farci un salto per vedere se riesco a trovare Tempest. Sarebbe come ritrovare un vecchio amico..."

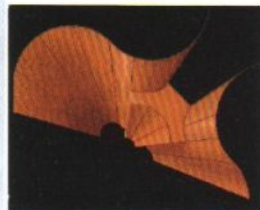
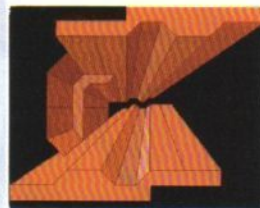
BONUS A VOLONTÀ!

Un gioco moderno non sarebbe completo senza armi addizionali e Steve si è assicurato che *Tempest '92* ne abbia a volontà. "Saranno lasciate cadere da certi nemici quando vengono colpiti e guadagnati quando richiesto dal gioco," spiega.

■ SPEEDUP
Aumenta la velocità dei colpi del giocatore.

■ SIDE SHOT
Permette al giocatore di colpire i nemici che hanno raggiunto il bordo del cono.

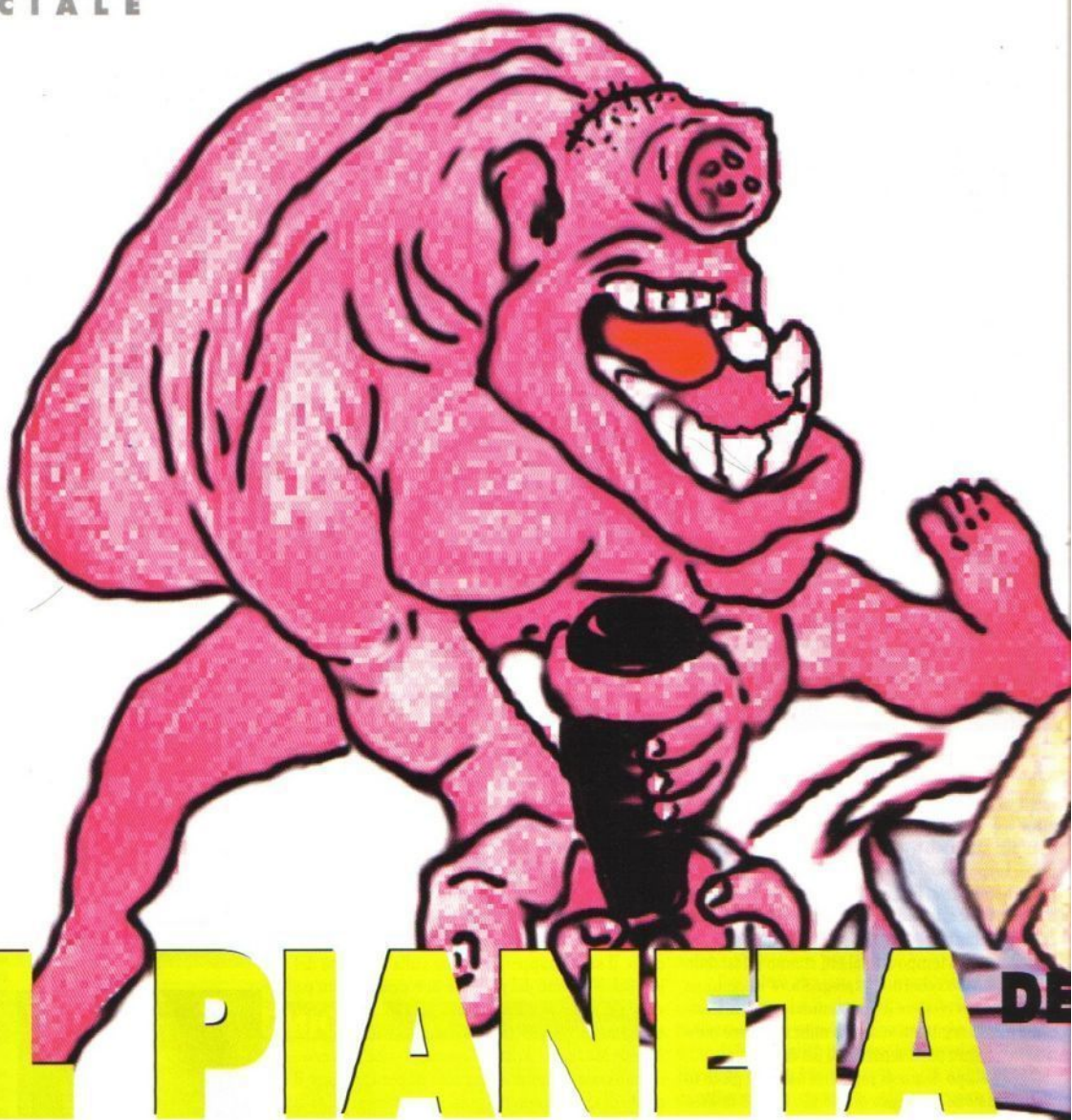
■ MULTI-SEGMENT SHOT
Colpi sparati non solo lungo il segmento del giocatore ma lungo entrambi i segmenti adiacenti.

■ SHIELD
Sparano a 45 gradi e rimbalzano sulle piattaforme - come i laser in *R-Type*.

(Sinistra e sotto) Due ulteriori ragnatele sperimentali di Dan mostrano quanto versatile potrebbe essere l'area di gioco di Tempest '92. Utilizzando semplici algoritmi è possibile creare schermi costituiti da blocchi rigidi come nel disegno in alto o da estrose curve raffigurate nella figura sottostante o ancora dal cono ellittico sulla sinistra. Notare l'uso delle piattaforme e dei segmenti in tutti i disegni.

■ MANIC SHOT
Girano casualmente lungo l'area di gioco descrivendo ampi archi.

■ RETREAT
Costringe tutti i nemici a indietreggiare al centro del cono dando al giocatore un attimo di respiro.

■ VITE E ENERGIA EXTRA
Dove sareste senza di loro? "Sono sempre piazzate in un'area pericolosa per costringere il giocatore a rischiare," dice Steve.

http://speccy.altervista.org/

IL PIANETA DE

In questa straordinaria esclusiva, K pubblica per la prima volta gli appunti di studio del Dottor Cippa Lippa su un nuovo pianeta visibile solo con il Mega Telescopio Spazio Tempo da lui inventato.

Quando inventai il Mega Telescopio Spazio Tempo sapevo d'aver creato qualcosa che avrebbe cambiato il modo di guardare le stelle. Le difficoltà non erano poche. Prima tra tutte trovargli un posto in redazione, di tenerlo a casa mia neanche a parlarne.

Tuttavia, non avrei mai creduto che il MTST avrebbe portato alla scoperta di un nuovo pianeta. Sì, un pianeta posizionato vicino ad Alfa Centauri, la stella più vicina al sole. Il nome che gli scienziati hanno dato al nuovo pianeta è Gio-Ka, e sembra abbia molte similitudini con la Terra. I geologi credono che i diversi continenti che costituiscono il pianeta erano, molti secoli fa, un'unica massa, sconvolta in seguito da eruzioni vulcaniche e divisa ora da vaste distese d'acqua.

Ma questo è solo l'inizio. Utilizzando un programma di Alta Soluzione Spazio Elettrica (ASSE) gli astronomi hanno potuto ottenere un'altissima risoluzione fotografica e sono così arrivati a una scoperta ancora più sconvolgente: alieni. Ognuno dei continenti di Gio-Ka è popolato da una particolare specie, ognuna estremamente differente ma allo stesso tempo curiosamente simile agli abitanti degli altri continenti.

Ulteriori studi hanno rivelato una peculiarità comune a tutti gli abitanti di Gio-Ka (o Gio-K-atori come sono stati battezzati): sono ossessionati dai videogiochi, e passano pressoché tutto il tempo a loro disposizione giocando, ma ciascuna specie di ogni continente gioca a un solo tipo di gioco. Così mentre gli abitanti di un continente si accaniscono solo con i giochi a piattaforme, i loro vicini si scatenano con i simulatori di volo. Anche se la tecnologia computerizzata del pianeta è pari a quella terrestre, gli abitanti Gio-Ka sono primitivi sotto tutti gli altri aspetti tecnologici. Non hanno macchine, navi o aerei, quindi il contatto tra i vari continenti è impossibile. Un Gio-K-atore una volta inventò la ruota, ma utilizzò la scoperta per creare un floppy disk piuttosto che rivoluzionare i metodi di trasporto. Gli scienziati sono convinti che gli abitanti si sono evoluti in maniera differente dall'umanoide che abitava il pianeta quando i continenti erano uniti. Gli appassionati di un certo tipo di gioco tendevano a raggrupparsi tra loro, e dopo la divisione dei continenti la separazione tra i gruppi si fece ancor più marcata. Per secoli i Gio-K-atori si sono evoluti radicalmente per rendere il proprio corpo il più adatto possibile al tipo di gioco che amano, il risultato è stato una serie di bizzarre mutazioni che ab-

http://speccy.altervista.org/

GIO-K-ATORE DI AVVENTURE

Questo enorme teschio contiene un cervello potentissimo, che rende il Gio-K-atore d'avventure approssimativamente sei volte più intelligente di Albert Einstein.

La spina dorsale è piegata quasi ad angolo retto, in maniera che la tastiera possa trovare comodamente posto sulla pancia.

In seguito a millenni di evoluzione gli occhi si sono avvicinati l'un l'altro lasciando la tradizionale posizione per raggiungere quella attuale. L'occhio più basso viene adoperato per guardare la tastiera e non sbagliare il tasto da pigiare, mentre l'occhio superiore non perde di vista lo schermo.

Le mani sono specializzate nella scrittura veloce a due dita. Il dito indice di ogni mano è lungo e magro, mentre il resto della mano è raggrinzito per evitare errori di scrittura. Essendo in grado di battere 260 parole al minuto, questo Gio-K-atore sarebbe la segretaria ideale per chiunque!

Generazioni di Gio-K-atori di avventure hanno passato la loro vita seduti di fronte ai monitor, tramutando le gambe in poco più di inutili protuberanze.

GIO-K-ATORI

[illegible] potuto osservare grazie al Mega Telescopio Spa[illegible]

In questo esclusivo reportage, K vi rivela i segreti di quattro tipi di creature che abitano il Pianeta dei Gio-K-atori...

GIOKATORE D'AVVENTURE

Caratteristiche

Questa creatura tendenzialmente eremita conduce una vita incredibilmente sedentaria e indolente. Il solo scopo della sua esistenza è giocare ad avventure testuali, un'attività che risulta facilitata dal cervello enormemente sviluppato, dagli occhi e dalla particolare conformazione delle mani. Tutte le attività non cerebrali vengono tenute al minimo, il che porta questa creatura ad avere braccia e gambe sottosviluppate, e organi interni a livello primitivo.

Alimentazione

A causa della sua bocca sottile e all'apparato digerente sottosviluppato, il Gio-K-atore d'avventure ingerisce il cibo sotto forma liquida o pastosa. Il processo d'alimentazione funziona grosso modo così:

Entri nella cucina. Vedi: dei vegetali verdi e un frullatore rosso.

PRENDI VEGETALI VERDI

Hai preso i vegetali verdi.

ESAMINA IL FRULLATORE ROSSO

Questo attrezzo serve per frullare il cibo. C'è un buco in alto nel quale il cibo può essere introdotto e un piccolo pulsante con scritto on/off.

METTI I VEGETALI VERDI NEL FRULLATORE ROSSO

I vegetali verdi sono nel frullatore rosso.

SCHIACCIA IL PULSANTE

Quale pulsante?

SCHIACCIA IL PICCOLO PULSANTE

I vegetali vengono frullati sino a diventare una pasta verde e molle.

SUCCHIA LA PASTA VERDE

Non capisco la parola "SUCCHIA"

MANGIA LA PASTA VERDE

Hai mangiato la pasta verde.

Accoppiamento

La riproduzione è un procedimento che avviene una sola volta nella vita del Gio-K-atore d'avventure, e capita solo ai soggetti più fortunati. Nel caso in cui due Gio-K-atori d'Avventure di sesso opposto si incontrino, si producono in un atto sessuale conosciuto come "Incontro di Menti" - i Gio-K-atori mettono una fronte contro l'altra e si scambiano Soluzioni.

Gio-K-atore DI GIOCHI DI RUOLO

Caratteristiche

Forse questa è la creatura più sola e triste di tutta Gio-Ka. Mentre gioca, il Gio-K-atore di GdR ha la strana abilità di alterare la sua conformazione fisica nella forma del personaggio che sta attualmente interpretando. Ancor più stupefacente è il fatto che la clonazione è mentale oltre che fisica. Così se un Gio-K-atore di GdR sta interpretando un vecchio ma-

http://speccy.altervista.org/

go, gli crescerà la barba, un cappello a punta e blatererà parole da saggio in una lingua arcana.

Tuttavia, tra una partita e l'altra, il Gio-K-atore di GdR ha una propria piccolissima personalità. Il suo corpo molliccio è identico a quello di tutti gli altri componenti della sua specie, senza nessuna particolarità che li differenzi. La faccia da bambino e l'espressione vuota mostrano una completa mancanza d'intelligenza dietro gli occhi vacui. Si può dire che la creatura è viva solo quando gioca.

Alimentazione

Il Gio-K-atore di GdR mangia tutto ciò che trova. Con forti preferenze a seconda del personaggio che sta interpretando, come descritto in precedenza. Quando non gioca non mangia.

Accoppiamento

È molto raro che due Gio-K-atori di GdR s'incontrino, e anche quando questo avviene di solito tendono a ignorarsi. È una fortuna che il Gio-K-atore di GdR abbia l'abilità di riprodursi in maniera asessuale.

La fecondazione avviene solo in casi estremamente fortuiti. Nel caso un Gio-K-atore passi immediatamente da un personaggio maschile a uno femminile (o viceversa) c'è una minima possibilità di arrivare al concepimento durante quel breve periodo di transizione. Il Gio-K-atore diventerà più grande e più molliccio finché una sezione del suo corpo si svilupperà abbastanza per creare una nuova creatura che verrà "espulsa".

Gli scienziati credono che i Gio-K-atori di questa specie siano molto simili ai loro antenati dai quali si sono evoluti. Tutti i Gio-K-atori di GdR sono molto simili tra loro, con poche e imperscrutabili differenze.

GIO-K-ATORE DI GDR

Poiché la maggior parte dei giochi di ruolo di successo vengono controllati da icone, i Gio-K-atori di GdR hanno sviluppato una particolare conformità delle mani. In una mano tre dita sono unite tra loro per potor avere maggiore presa sul mouse con l'indice e il medio liberi in modo da pigiare liberamente i due tasti del mouse. L'altra mano è palmata, così che formi uno adeguato tappetino da mouse.

Gio-K-atore DI SPARATUTTO

Caratteristiche

Questo Gio-K-atore è famoso per i suoi repentini cambiamenti d'umore. Mentre gioca è freddo, calmo e completamente rilassato, ma quando viene distrutto diventa preda di un'incontenibile esplosione di rabbia, colpendo ripetutamente il monitor e urlando improperi allo schermo. Tutto questo è causato dalle strane ghiandole surrenali di cui il Gio-K-atore di sparatutto è dotato. Questi organi spropositati in grandezza generano un'impressionante quantità di adrenalina durante il gioco, che viene temporaneamente contenuta nelle sacche poste sulle spalle del Gio-K-atore. Durante le pause di gioco l'adrenalina deve essere eliminata, cosa che viene fatta tramite gli scatti d'ira descritti sopra. Com'è facile immaginare il Gio-K-atore di sparatutto ha una vita molto breve a causa degli eccessivi scatti nervosi.

Nel continente dei Gio-K-atori di giochi a piattaforme, gli abitanti (non descritti in questo articolo) sono molto simili all'esemplare di cui stiamo parlando, ma le ghiandole surrenali sono meno sviluppate, rendendo questi Gio-K-atori più pacati e meno inclini alla violenza.

Alimentazione

Il Gio-K-atore di sparatutto è vorace di tutto ciò che si può mangiare velocemente. Tra una partita e l'altra si nutre di cibo tipico dei fast food, in maniera che possa passare meno tempo possibile prima di tornare a un'altra partita. Vanno pazzi per il milk shake e le patatine fritte.

Accoppiamento

In seguito a prolungate sessioni di gioco, l'adrenalina del Gio-K-atore a volte supera il livello di guardia, raggiungendo un livello intollerabile che può essere ridotto solo con il passionale atto della riproduzione

Per trovare un compagno (o una compagna) il Gio-K-atore di sparatutto cambia la pigmentazione della schiena in una maniera simile a quella del camaleonte. La creatura adopera quest'abilità per mostrare il punteggio che ha raggiunto in quel momento. Più alto è il punteggio, maggiore sarà la possibilità di attrarre un probabile partner.

L'atto riproduttivo in sé non può essere descritto in una rivista come K. Vi basti sapere che vengono utilizzati scudi protettivi a potenza ridotta, un joystick e degli strani power-up.

GIO-K-ATORE DI SIMULATORI DI VOLO

Caratteristiche

Stranamente, per una razza che non ha mai sviluppato un sistema di volo nella realtà, i simulatori di volo sono molto popolari. Oltre tutto, questa specie di Gio-K-atori è una delle più numerose. Il Gio-K-atore di simulatori di volo combina molti degli aspetti fisici propri delle razze dedite alle avventure e agli sparatutto. Una particolarità unica di questi Gio-K-atori è la crescita di una cartilagine sulla testa e sul collo, che ricordano la sciarpa e la cuffia tipiche degli aviatori della "nostra" prima guerra mondiale. Questa cartilagine pare non abbia altra funzione se non quella di aiutare il Gio-K-atore a entrare nella parte. Alcuni scienziati ritengono che possa avere funzioni di richiamo nel periodo dell'accoppiamento.

Alimentazione

Con sessioni di gioco che durano diversi giorni, è difficile per un Gio-K-atore di simulatori di volo trovare del tempo per cibarsi. Così, una azienda specializzata in "rifornimento in gioco" si è sviluppata intorno alla loro comunità. Giganteschi container di cibo sono posizionati vicino al Gio-K-atore, e gli fanno cadere del cibo direttamente nella bocca. In un secondo momento, il Gio-K-atore solitamente si sorbisce una zuppa nutriente.

Accoppiamento

Ci dispiace, ma anche stavolta ci vediamo costretti a censurare molti degli aspetti riproduttivi di queste creature poiché sono molto simili a quelli di noi umani. Vi basti sapere che il Gio-K-atore maschile abbassa il carrello... beh, il resto potete immaginarvelo.

GIO-KATORE DI SPARATUTTO

Le orecchie dei Gio-K-atore di sparatutto ha poco tempo per pensieri profondi. Il suo piccolo cervello non è molto di più che un centro di smistamento degli impulsi nervosi tra occhi e joystick.

Il Gio-K-atore di sparatutto ha una bocca spropositata, dotata di fauci e corde vocali estremamente potenti sviluppatesi in seguito alle urla e alle arrabbiature che conseguono ogni volta che il Gio-K-atore perde la sua ultima vita. Il suo potere vocale e così alto che un suo urlo può essere sentito sino a 26 Km di distanza.

Le orecchie dei Gio-K-atori di sparatutto sono di dimensioni maggiori rispetto ai loro antenati così da godersi al meglio quei fantastici effetti sonori.

Alterando la pigmentazione della pelle, il Gio-K-atore di sparatutto è in grado di mostrare il punteggio raggiunto, che serve anche per attrarre il partner (vedi "accoppiamento").

Questo tipo di Gio-K-atore ha molti occhi, ognuno in grado di tenere sotto controllo una determinata parte dello schermo. Nessun missile o astronave aliena scappa alla vista d'aquila di questa specie. La rientranza nella quale sono alloggiati si è sviluppata per poter evitare che l'attenzione non venga mai a venir meno a causa di effetti esterni.

Queste grosse sacche pendenti vengono usate per contenere la massiccia quantità di adrenalina prodotta durante ogni partita. L'adrenalina viene poi scaricata tra una partita e l'altra urlando e inveendo verso lo schermo o prendendolo a calci oppure, occasionalmente, con l'accoppiamento (vedi sez. Accoppiamento).

Le braccia della creatura sono abbastanza simili alle nostre, ma le mani hanno subito un numero incredibile di mutazioni.

Le dita di una delle mani si sono modificate prendendo una posizione quasi ad angolo retto per consentire una solida presa per la base del joystick. Il pollice della mano stessa è grosso e muscoloso e può premere il pulsante di fuoco velocemente.

Il pollice e l'indice dell'altra mano sono unite tra loro in modo da formare un cerchio di diametro variabile che permetta di tenere la leva del joystick in maniera ottimale.

Entrambi le mani sono sprovviste di ghiandole sudorifere per evitare che in seguito alla sudorazione il joystick sfugga di mano.

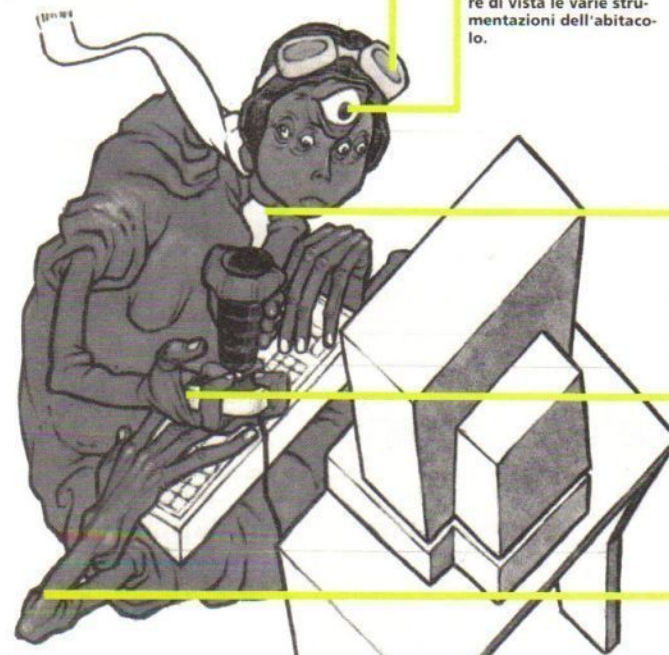
GIO-K-ATORI DI SIMULATORI DI VOLO

I Gio-K-atori di sparatutto sono di dimensioni maggiori rispetto ai loro antenati così da godersi al meglio quei fantastici effetti sonori.

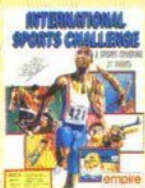
L'occhio più grande viene usato per controllare la parte più grande dello schermo, dove avviene l'azione. Mentre i quattro occhi più piccoli hanno lo scopo di non perdere di vista le varie strumentazioni dell'abitacolo.

La bizzarra conformazione ossea del collo e del cranio sono un tentativo della creatura di simulare, almeno in apparenza, un vero caschetto e una sciarpa.

Le braccia e le mani sono simili sotto molti aspetti a quelle dei Gio-K-atori di sparatutto. Tuttavia, poiché questo tipo di Gio-K-atore usa dei joystick analogici, ha sviluppato un controllo più preciso e adatto al gioco, molto più sensibile di quello del Gio-K-atore di sparatutto.

Le lunghe gambe sono rivolte verso l'alto in maniera che le lunghe dita dei piedi possano toccare la tastiera. Le dita dei piedi si sono allungate sino a diventare in tutto e per tutto simili a quelle delle mani e vengono usate per premere le miriadi di tasti di un tipico simulatore di volo.

SOFTWARE AMIGA

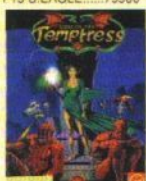
AMIGA

ADDAMS FAM. 39900
AGONY 49900
AIR SUPPORT 49900
ALIEN BREED 59900
ALIEN STORM 39900
AMNIOS 49900
ANOTHER W. 69900
ARACNOPH. 49900
ATOMINO 49900
BACK T.T.F. 3 39900
BARBARI. II 49900
BEAST BUST 39900
BIG RUN 49900
BLUE BOY 49900
BLUES BROT. 39900
BONANZA BR. 39900
CANTON 49900
CAP. PLANET 49900
CELTIC LEG. 59900
CHALL. GOLF 59900

CHAMPION DR. ..49900
CHAMP.MANGER 49900
CONAN 59900
COOL CROC T. ...49900
CISCO HEAT 39900
CLIK CLAK 49900
CRAZY SEAS. ...39900
CRUISE F..A.C. ..59900
DARKMAN 39900
DEATHBRING 39900
DELIVERANCE 59900
DEUTEROS 49900
D/GENERATION .49900
DOUBLE DR.3 49900
DYLAN DOG 59900
DUNE 69900
ELF 39900
EPIC 69900
EUR.CHAMP.FO.49900
F1 GP CIRCU. 39900
FINAL BLOW 49900
FINAL FIGHT 39900
FIRE & ICE 49900
F. VOYAGER 59900
FIRST SAMUR. 49900
FLOOR 13 69900
FOOTBALL II 59900

GAUNTLET 3 39900
G-LOC 39900
GODFATHER 49900
GOLDEN AXE 49900
GUY SPY 69900
HARLEQUIN 49900
HOOK 59900
HUDS. HAWK 39900
HUNTER 49900
INDY HEAT 49900
INT.SPORT C. 69900
JETSONS 39900
KID GLOVES 2 59900
K. OFF 2 1MB 49900
KICK OFF 2 39900
KNIGHT. O.T 79900
LEANDER 49900
LEMMINGS 49900
LOTUS E.T.C. 49900
LOTUS 2 TUR. 49900
LUPO ALBER. 39900
MAGIC POCK. 49900
MEGAFORTESS .69900
MEGA TWINS 39900
MERCEN. III 39900
MICROP. GOLF ..79900
MYTH 49900
MOONFALL 49900
MULTI PL.SOC. ..49900
NAPOLEON 1 59900
NEBULUS 2 39900
OH.NO.M.LEM 49900
ORK 49900
OUTRUN EUR. ...39900
PAPERBOY 2 49900
PARASOL STARS .39900
PINBALL DRE. 59900
PITFIGHTER 39900
PREDATOR 2 39900
PRINCE O. P. 39900
PROJECT X 59900
P.TENNIS T.II 49900
PUSHOVER 39900
PUZ. GALL. 49900
RBI BASEB.II 49900
REALMS 69900
RETEE 39900
R.O.T.DRAG. 99900
ROBOCOD 39900
ROBOCOP III 59900
ROBOZONE 49900
ROD-LAND 49900
ROLL.RONNY 39900
RUBICON 59900
RUGBY C. 59900
RUGBY W.C. 39900
S.SPACE INV. 39900
SCOOBY & SC ...39900
SENSIBLE SO. ...59900
SHAD.DANC 39900
SIMPSON 39900
SMASH TV 39900
SPACE 1889 69900
SPACE ACE II 79900
SPACE CRUS. 49900
SPACE GUN 49900
SPOT 49900
STARUSH 59900
STR. MANAG 59900
STRIKER 59900
STRUMTRUPP. ..39900
S.MONAC.GP 39900
SUPERCAR II 49900
SUPERTETRIS ...79900
TIP OFF 49900
TURTLES 39900
TERMIN. II 39900
T. ENFORCER 39900
T. SIMPSONS 39900
THUNDJAWS 39900
TITUS THE FOX .49900

TOKI 39900
TURTLES II 49900
ULTIMA VI 69900
UNREAL 39900
UTOPIA 69900
VIDEOKID 49900
W.G.HOCK II 69900
WACKY RAC. 39900
WILD WEST 59900
WINTER SPORT 49900
W.W. WORLD 59900
WILD WHEEL 39900
W.C.RUGBY 59900
WWF WRESTL ...39900

AMIGA SIM/ADV

A 10 TANK KILL .89900
ABAND.PLACES .79900
ATF II 29900
BETRAYAL 69900
BIG BUSS. 49900
CASTLES ....
CIVILIZATION 89900
CRIME CITY 59000
CRUSE F. CORP .59900
DEATH K.O.K. 69900
EYE O.T.BEH. 69900
F15 S.EAGLE 79900

F19 S.. FIGHT 69900
FALCON COL. 69900
FIGHTER DUEL ..59900
FLIIG.O.T.INT 59900
GRAN PRIX 79900
H.O.CHINA 89900
KING QUEST V ...99900
INTELL.GAMES ..49000
LEGEND 69900
L.S.LARRY V 89900
LORD OF RINGS 59900
M 1 TANK PL. 69000
MIDWINTE.II 69900
MIG29 SUP.F 69900
MONKEY IS.2 89900
PACIFICISL. 69900
POLICE Q. 3 89900
POWERM.DATA .33000
RED BARON 89900
ROBINHOOD 49900
SHAD.SORCE 59000
SIM ANT 89900
TIP OFF 49900

WILLY BEAM 89900

COMPILAT.

10 GR.GAMES 69900
HOT 2 HAND. 59900
ACT. PACK 59900
AD&D ACT C 79900
AIR COBB.A. 59900
AIR SEA SUP. 59900
CHART ATT. 59900
SPORTTS G. 39900
D.DOUB BILL 59900
FOOTBALL C. 59900
GRANDST. 49900
KIND OF M.III 49900
MONSTER P.II 49900
SOCCER S. 49900
T.NINJA COL. 39900
T.RAINB. COL. 39900
T.N.T.II D.D. 59900
TOP LEAGUE 59900

AMIGA BUDGET

ACTION FIGHT ...19900
ALTERED BEA. ..19900
ANARCHY 19900
BATMAN 19900
BEACH VOLLEY .19900
BUBBLE BOBB. ..19900
DEFEND O.T.C. ...19900
D.DRAGON II 19900
DRAGON NINJA .19900
ENCOUNTER 19900
GHOSTBUST. II ..19900
GIANTS EUROP .19900
MYSTICAL 19900
NEVERMIND 19900
RETURN T.EUR .19900
SHINOBI 19900
S.POCKER2+DD 19900
STUNT CAR R. ...19900

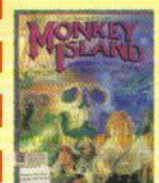
TENNIS CUP 19900
T.GAMES S.ED. ...19900
VENUS 19900
VOYAGER 19900
WINNING TACT. ..19900

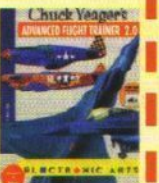
ALEX Mail Service

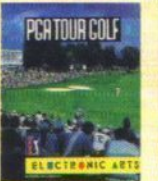
Servizio di vendita per corrispondenza

TEL.011/4031114
011/4031324
011/4031122
011/4031336

FAX.011/4031001

OFFERTISSIME SOFTWARE AMIGA

Monkey Island
~~L.69.000~~
L.39.000

PIT FIGHTER
~~L.39.900~~
L.19.000

Chuck Yeager
~~L.69.900~~
L.29.000

Hudson Hawk
~~L.29.900~~
L.19.000

PGATour Golf
~~L.69.900~~
L.29.000

SKI or DIE
~~L.69.900~~
L.29.000

SPEDIZIONI IN 24/36 ORE IN TUTTA ITALIA

- *Consegna tramite Corriere espresso o posta in tutta Italia.
- *Pagamento alla consegna.
- *Hot Line per probblemi sulla merce.
- *Bollettini informativi gratuiti.
- *Importazione diretta.

Commodore

AMIGA 500 569000
AMIGA 500 Plus ...620000
AMIGA 600 535000
A590 HD30Mb 879000

A601 esp &Mb 139000
A570 lettore CD 659000
1084 S Monitor 455000
1085 S Monitor 435000
1960 VGA Colori ...730000
A 2320 Interlacer ...399000
A 2010 Drive 2000 159000
A 3010 Drive 3000 159000
A 1011 Drive 500 ..159000
Janus XT 550000
Janus AT 790000
A 2300 Genlock 299000
A2091 scsi contr. ..270000
A 10 Altoparlanti 69000
128 M muse amiga .39000

OFFERTISSIMA
AMIGA 2000 + Mouse e Tastiera L.1.100.000

MPS1230 stampante **B/N**
L.299.000

MPS1550 stampante a **COLORI**
L.399.000

IMPORTANTE:
TUTTI I PRODOTTI COMMODORE DA NOI COMMERCIALIZZATI DISPONGONO DI GARANZIA COMMODORE ITALIA (12 MESI) E COMPRENDONO LA MANUALISTICA IN ITALIANO.

MPS1270 stampante **INKJET**
L.255.000

http://speccy.altervista.org/

SOFTWARE MS-DOS

Servizio di vendita per corrispondenza

TEL.011/4031114
011/4031324
011/4031122
011/4031336

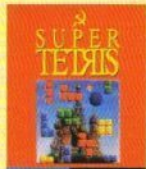
FAX.011/4031001

MS-DOS

ANOTHER W.	79900
BACK T.T.F.3	39900
BATMAN	39900
BATTLE COMM	59900
BATTLE ISLE	59900
BLOODWICH	69900
BLUSE BROTH	49900
BUSHBUCK	89900
CAL.GAMES	69900
CHAMP.MANAG.	59900
CHESS CH.	69900
CLIK CLAK	49900
CISCO HEAT	39900
CIVILIZATION	99900
COOL CROCK.T.	49900
CONAN CIMM	69900
COVER GIRL	69900
CRUISE F. A.C.	59900
D/GENERATION	79900

DELUX STR.P.II	59900
DEATHBRING	39900
DOUBLE D. 3	49900
DYLAN DOG	49900
DRAGON'S L.II	99900
DRAGON'S L.E	79900
DUCK TALES	49900
EPIC	79900
EUROP.CHAMP	79900
FASCINATION	79900
FIRE TEAM2020	79900
FLOOR 13	79900

GAZZA II	39900
GOBLIINS	69900
GODFATHER	59900
GODS	49900
GOLDEN AXE	49900
GUY SPY	79900
H.O.CHINA	99900
H.QUEST+RET.W	69900
HOOK	69900
INTEL.PURSUIT	69900
KICK OFF II	49900
KING'S Q. V	99900
LEMMINGS	69900
MAG.SCROLLS	59900
M.FORTRESS	59900
MEGATRAVEL.II	69900
MILLEMIGLIA	69900
OBITUS	79900
O.N.M.LEMMING	49900
PAPERBOY 2	49900
PITFIGHTER	39900
POLICE Q.3	99900
PREHISTORIK	39900
PRINCE O.PERS	39900
P.TENNIS T.2	59900
QUEST &GLORY	59900
RIDERS OF R.	69900
ROLLING R.	39900
SARGON V	69900
SPACE 1889	69900
S.SPACE INV.	39900
SPACE ACE II	89900

SPACE Q.1	99900
SPACE WRECK	59900
SPEEDBALL 2	79900
STRIKE II	39900
TEAM SUZUKI	59900
TERMINATOR 2	39900
T.KILLING CL.	79900
T.SIMPSONS	49900
T.TERMINATOR	69900
TITUS THE FOX	49900
UMS II	79900
UNREAL	59900
VOLFIELD	39900
W.BEAMISH	99900

W.G.HOCKEY	69900
WILD WEST W.	59900
WILD WHEELS	39900
WRATH O.T.DE	69900
WWF WRESTL	49900

DOS SIM/ADV

ATF II	29900
A10 TANK K.	89900
B.A.T.	59900
BATTLECHE. 2	69900
BATTLETECH II	79900
BIG BUSINESS	49900
CASTLES	69900
CASTLES DATA	33000
CASTLE DR.BR	99900
CENTURION	69900
CIVILIZATION	99900
CON.LONGBOW	99900
ECO QUEST	99900
EYE O.T.B.	69900
EYE O.T.B.II	69900
EPIC	79900
F117 NIGHTHA	89900
F14 TOMCAT	59900
F19 STEALTH F.	99900
FALCON 3	109900
GUNSHIP 2000	89900
HARPOON 1.2	79900
HARPOON BAT3	49900
HARPOON BAT4	49900
INDIANA JONES 4	99900
INT.SPORT CH.	69900
JETFIGHTER II	79900
KINGS Q. V	99900
LOOM	69900
L.S.LARRY III	99900
L.S.LARRY V	89900
MAD TV	59900
MANIAC MANS.	69900
MARIO ANDRET	69000
MEGATRAVLER	69900
MONKEY ISL.2	89990
MIG29 S.F.	79900
M.U.F.TALES	99900
NO G.GLORY	69900
NOVA 9	99000
PACIFIC ISLAND	79900

PERSONAL PRO	79900
RED BARON	99900
ROBINHOOD	49900
ROGER RABBIT	69900
SHADOW SORC	69900
SHANGAI 2	79900
SHUTTLE	99900
SILENT SER.II	79900
SIM EARTH	89900
SPACE 1889	69900
SPACE Q.IV	89900
SIM ANT	89900
STARFLEET I	59900
STAR TREK	79900
S.OPERATION D.	49900
TIMEQUEST	79900
TONY LA RUS.	69900
TV SPORT BOX	69900
ULTIMA UNDER.	89990
ULTIMA VII	89900
VENGEANCE	79900
WORLD TENN.CUP	799000
WING COMM	59900
WING COMM.II	79900
WING SEC.M I	39900
WING SEC.M II	39900
WING SPEECH	39900

MS-DOS COMPIL.

AD&D ACT C.	89900
AIR SEA SUPR	69900
AWARD WINN.	59900
OYLES BOOK	99900
PC GAME COMP.	69900
SOCCER STAR	49900
ULTIMA TRIL.	89900
WING COMM.LUX	99900

SIMPSONS	GODFATHER	BARDS TALE III	PIT FIGHTER
~~L.49.900~~	~~L.39.900~~	~~L.39.900~~	~~L.39.900~~
L.29.000	L.29.000	L.29.000	L.19.000

BUDOKAN	GHEISHA	JONES	STORMOVIK
~~L.39.900~~	~~L.39.900~~	~~L.69.900~~	~~L.69.900~~
L.19.000	L.19.000	L.39.000	L.29.000

MONKEY ISL.	TV SPORT BOX.	INDY500
~~L.89.000~~	~~L.69.900~~	~~L.69.900~~
L.39.000	L.39.000	L.39.000

TUTTI I PREZZI SI INTENDONO IVA INCLUSA.

L'OFFERTA SI INTENDE VALIDA FINO AD ESAURIMENTO DELLE SCORTE.

TUTTI I PRODOTTI SONO SOLO ORIGINALI.

CREATIVE LABS Inc.

VIDEOBLASTER	599000
Sound Blaster Pro II Basic	269000
Sound Blaster Pro II + Midi	340000
Sound blaster Multimedia personal Kit (Sound blaster pro + CD Panasonic +7 Titoli)	990000
Sound blaster Multimedia Business Kit (Sound blaster pro + CD Panasonic + works + creative sounds + maromind +selectware + bookshelf + sherlock holmes)	1050000

PUNTI VENDITA:

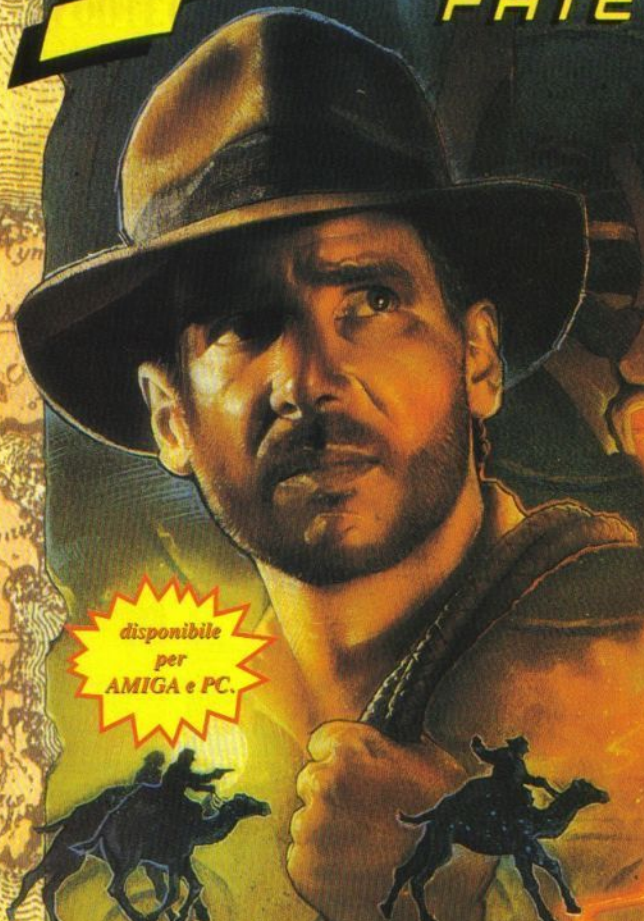
ALEX COMPUTER
CSO. FRANCIA 333/4 TORINO

ALEX COMPUTER 2
VIA TRIPOLI 179/B TORINO

SERVIZIO ESPRESSO

SPEDIZIONI IN 24/36 ORE IN TUTTA ITALIA

*Consegna tramite Corriere espresso o posta in tutta Italia.
*Pagamento alla consegna.
*Hot Line per probblemi sulla merce.
*Bollettini informativi gratuiti.
*Importazione diretta.

http://speccy.altervista.org/

PROVE SU SCHERMO

State per entrare nella sezione dedicata alle recensioni. Per orientarvi tra i giudizi e i k-voti dovete leggere questa guida.

900+	Un classico, raccomandato senza riserve.
800-899	Un gioco superbo ma forse privo di quello spessore che lo rende interessante per mesi o anni.
700-799	Ancora molto raccomandato ma probabilmente ha un paio di aspetti che ne riducono il voto.
600-699	La "zona di confine", un gioco con questo voto è un buon gioco "se vi piace il genere.
500-599	Gioco che ha qualche qualità, ma chiaramente anche dei problemi evidenti.
400-499	Problemi di giocabilità e di programmazione lo rendono un gioco insufficiente.
300-399	Non solo la giocabilità è scadente, lo è anche l'idea alla base del gioco stesso.
200-299	Qui le cose si fanno serie, si parla di bug e di giocabilità pessima.
100-199	Un gioco per lo ZX81 che gira su Amiga.
Sotto 100	Nessun gioco ha mai raggiunto questi livelli. Se mai ci riuscisse, non varrebbe neanche averlo gratis

CONFRONTA E CONTRASTA Un punto di riferimento costante: il gioco viene confrontato con il titolo che più gli si avvicina, o con il film o coin-op da cui è stato tratto.

POLLICE FAVOREVOLE/POLLICE VERSO I pregi ed i difetti del gioco sintetizzati in poche frasi significative. Forse è troppo difficile, o ha un'interfaccia innovativa, ecc...

VERDETTO Il punteggio che quantifica il valore globale del gioco, espresso in millesimi. Il caro, vecchio K-Voto, insomma. Quattro voti secondari quantificano con punteggi da 1 a 10 la Grafica (G), il Sonoro (A), l'Impegno Intellettuale (QI) richiesto ed il Divertimento complessivo - il fattore K (FK) offerto dal programma.

CURVA CIP Una predizione dell'"aspettativa di vita" del gioco. Uno sparatutto frenetico e colorato potrà avere un fascino immediato, ma lo giocherete ancora tra un mese?

CURVA INTERESSE PREVISTO

SUGGERIMENTI Le pagine centrali della recensione principale contengono suggerimenti, consigli e idee su come affrontare il gioco.

K-GIOCO Vengono insigniti di questo titolo quei programmi la cui qualità complessiva li rende degni di entrare nell'Olimpo dei Classici.

SONORO, GRAFICA E IDEA Questi riconoscimenti vengono assegnati a giochi che eccellono in una particolare area. Un gioco che non riesce ad essere K-Gioco può comunque meritarsi uno di questi "scudetti".

K-PARAMETRI

Un K-Parametro è, a nostro giudizio, il miglior gioco nel suo genere. Le descrizioni che seguono sottolineano gli elementi che rendono il gioco tale e con i quali deve misurarsi ogni concorrente. Se volete avere in casa una "giocoteca" degna di questo nome uscite subito a comprare tutti i titoli che vi mancano!

SPARATUTTO ARCADE

PROJECT X (Team 17)

I vecchi programmatori di demo... dimostrano la loro bravura. Grafica come non si era mai vista, frenesia, botti, lampi e cotillon in una delle più grandi feste del colore mai apparse sul vostro Amiga.

AVVENTURA ARCADE

GODS (Renegade)

Non è molto sofisticato se lo si confronta con i suoi concorrenti (*Prince of Persia* e *Rick Dangerous*); eppure il gioco di piattaforme dei Bitmap Brothers offre atmosfera, azione e una presentazione grafica senza precedenti. Indubbiamente un vincente.

GIOCO DI RUOLO

ULTIMA VII (Origin)

Il GdR totale. Il mondo di Britannia non è mai stato così vivo davanti ai nostri occhi. Lord British ha ancora una volta superato sé stesso - e non solo in senso metaforico, visto che *Ultima Underworld* era il vecchio K-Parametro!.

SPORT

Sensible Soccer (Renegade)

La ragione primaria dell'uscita in ritardo di K ogni mese. Non solo la migliore simulazione calcistica mai realizzata ma uno dei più bei giochi di tutti i tempi.

STRATEGIA

CIVILIZATION (Microprose)

In questa gigantesca saga storica il giocatore deve condurre il suo popolo dai primordi dell'Età della Pietra all'Era Nucleare. Massiccio, ma senza dubbio il parto di una mente geniale.

AVVENTURA

THE SECRET OF MONKEY ISLAND 2 (Lucasfilm)

Guy Threepwood ritorna nella nuova avventura cucinata per lui da quei pazzi californiani della Lucasfilm. Humor, dialoghi che sembrano scritti da Arthur Miller e grafica e sonoro senza precedenti.

SIMULAZIONE AUTOMOBILISTICA

FORMULA ONE GRAND PRIX (Microprose)

La seconda ragione dell'uscita in ritardo di K ogni mese. È quasi impossibile trovare difetti in questo capolavoro poligonale di Geoff Crammond, ugualmente adatto a principianti ed esperti. Impressionante.

PICCHIADURO

IK+ (System 3)

Una versione migliorata ed aggiornata del classico della Sustem 3, *IK+* di Archer MacLeans è da tre anni in classifica e ancora nessuno è riuscito ad insidiarne il trono. L'aspetto più interessante è la presenza di un terzo karateka controllato dal computer. Incredibilmente veloce.

GIOCO DI CORSE AUTOMOBILISTICHE

STUNT CAR RACER (Microstyle)

Grafica poligonale d'avanguardia e una velocità incredibile fanno di questo gioco il papà di tutta la nuova generazione di giochi di corse. Ed un papà che non è ancora andato in pensione!

SIMULAZIONE SPORTIVA

JIMMY WHITE'S WHIRLWIND SNOOKER (Virgin)

La spettacolare grafica 3D si combina con un realismo spasmodico per formare la migliore simulazione di biliardo di tutti i tempi. Virtualmente privo di difetti, il gioco vanta un'introduzione per i principianti e una grande precisione nella gestione dei colpi.

SIMULATORE DI VOLO

FALCON 3.0 (Spectrum Holobyte)

Il miglior simulatore di volo mai realizzato. *Falcon 3.0* ha più dettaglio di qualsiasi altra cosa che abbiate visto nella vostra vita, insieme all'interfaccia utente più funzionale e al manuale più completo mai apparsi sul mercato.

AZIONE/STRATEGIA

POPULOUS 2 (Electronic Arts)

Più grande, più bello, più veloce, ecc... Alla Bullfrog hanno migliorato la perfezione. *Populous 1* al confronto sembra una copia di preproduzione. Un'impresa storica.

ROMPICAPO

TETRIS (Nintendo)

La versione ufficiale del gioco per Gameboy Nintendo è di gran lunga la migliore. *Tetris* è il gioco più coinvolgente mai apparso nella storia dei videogiochi. È come una droga, provate a chiedere a chiunque lo abbia già giocato.

GIOCO DI PIATTAFORME

SUPER MARIO WORLD (Nintendo)

Ora che il Super NES sta per arrivare in Europa, questo grande classico sarà disponibile per tutti. Con una grafica eccellente e un'area di gioco ENORME fa desiderare che tutti i giochi siano così.

PROVATI (a fondo) & GIUDICATI (alla grande)

http://speccy.altervista.org/

SILLY PUTTY

I creatori della trilogia di *Last Ninja* tornano alla grande con il gioco più promettente dai tempi di *International Karate Plus*: *Silly Putty*, il platform dell'ultima generazione!

La piattaforma semovente non è difficile da raggiungere ma per quelle più in alto sarà meglio allungarsi un po'.

Putty non è l'abbreviazione inglese di una nota imprecazione nostrana perennemente accompagnata dall'attributo animalesco "Porca": è bensì il titolo di uno dei platform più originali mai visti su Amiga. La trama, come spesso avviene (*Bubble Bobble* in primis), è piuttosto inconsistente, per non dire decisamente idiota, ma in questo genere di giochi ha un'importanza pressoché irrilevante. Vediamola, comunque...

Sulla Luna di Putty, orbitante attorno al pianeta Zid, vive una curiosa specie di pacifici animaletti, i Putty. L'idilliaca tranquillità viene meno quando Dazzledaze, marrano a tempo pieno, e Cat Dweezil, gattaccio fetentone, decidono di invadere il satellite e rapire tutti gli abitanti. Motivazione: data l'elasticità della loro pelle, i Putty possono essere trasformati in chewing gum. Ma al massacro si salva un Putty, il quale, anziché prodigarsi per salvare i compagni, fugge in cerca di un rifugio sicuro.

Nel frattempo, il duo Dazzledaze-Dweezil, noto come il "Dream Team of Cattiverealm", continua indisturbato a compiere ogni sorta di nefandezze, tra cui rapire infanti terrestri e trasformarli in mostriciattoli assassini alla *It's Alive!* oppure congelare - come Ian Solo nel *Ritorno dello Jedi* - i Bots che non sono un gruppo musicale funky, ma i classici robottini anni '50 inviati dal pianeta Zid per fermare i criminali intergalattici. A questo punto, dopo un lungo esame di coscienza (anche i Putty ce l'hanno!), il nostro neo-eroe decide finalmente di intervenire e liberare tutti i Bots, quindi riportarli, a bordo dello scassatissimo disco volante, sul pianeta Zid.

Un momento! Facciamo tornare indietro il nastro e facciamoci una domanda fondamentale. Cos'è un Putty?

Una volta ritornati a casa, i robottini con le antenne cominciano in tutta fretta i lavori per la costruzione di un super grattacielo tanto alto da raggiungere la luna di Putty. L'incoerenza regna sovrana nei videogiochi. Probabilmente è proprio per questo che ci piacciono così tanto, no? Dalla babilonica torre verrà lanciato un massiccio e decisivo attacco ai due ribaldi. È superfluo aggiungere che Dazzledaze farà di tutto per fermarvi e, per perseguire il suo malefico scopo, vi aizzerà contro il malvagio Dweezil e tutta la sua cricca di mostriciattoli. Spetterà a voi portare nuovamente in salvo i Bots affinché possano proseguire indisturbati il lavoro. Se fallirete, domattina al bar troverete una nuova marca di bubble gum al gusto "Putty"...

In questo schermo ci viene illustrato il nostro compito.

Silly Putty è un gioco di piattaforme, diviso in due sezioni. In entrambe comandate un curioso animaletto blu, le cui caratteristiche peculiari verranno dettagliatamente analizzate più avanti. Nella prima serie di livelli ("Putty Moon"), lo scopo del gioco è liberare i Bots congelati, assorbirli e quindi portarli in salvo nel disco volante, situato nelle zone più impervie e irraggiungibili dello schermo, evitando nel contempo gli attacchi delle bizzarre creature presenti sullo schermo. Il contatto con simili esseri succhia preziosa energia dalla vostra riserva: quando il livello di quest'ultima giunge a zero, perdete una delle tre vite a disposizione. Dovrete prestare la massima attenzione, inoltre anche a tutti gli ostacoli naturali e artificiali presenti: cadendo da una piattaforma su uno spuntone affilato morirete immediatamente, mentre scosse elettriche improvvise potrebbero compromettere la vostra missione.

confronta & contrasti

***Silly Putty* si erge maestoso sull'intera produzione platform degli ultimi mesi. Solo *WizKid* riesce a tenergli testa in originalità, perché, per il resto, l'ultimo nato della System 3 vince per simpatia, grafica, azione e longevità. Molto più trasgressivo e meglio programmato di *Parasol Stars* (anche se il titolo attualmente recensito non permette il gioco contemporaneo a due giocatori), più vario di *Zool*, più vasto di *Push Over*, *Silly Putty* è il classico gioco che non dovrebbe mancare in ogni softeca. Se avete già giocato a *Fire & Ice*, comprate *Putty* a occhi chiusi, e se non avete già il gioco della Graftgold, acquistateli entrambi... Si completano a vicenda!,**

Allungarsi è il sistema di spostamento più veloce di cui dispone Putty.

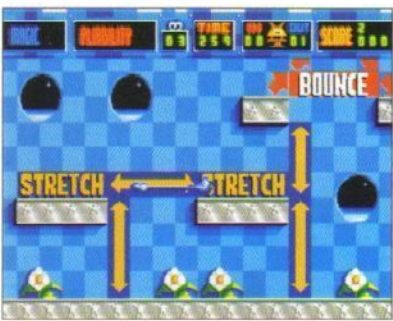
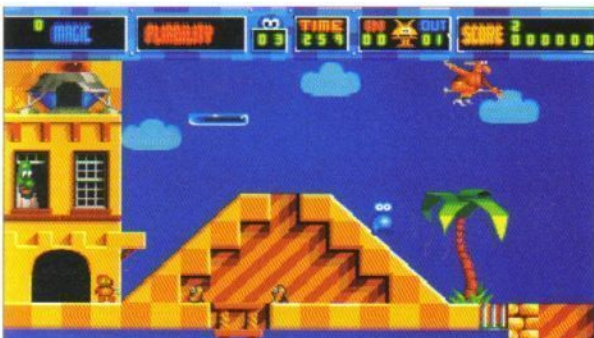
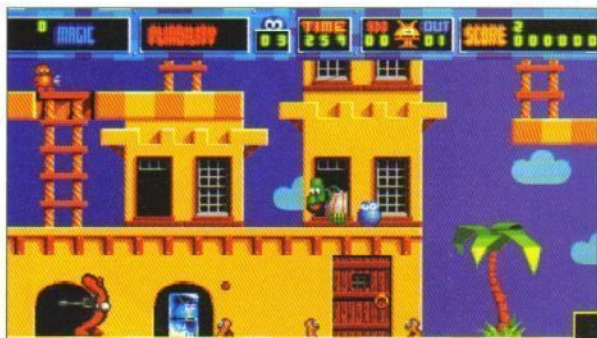
Ci sono inoltre porte segrete, mattonelle che vi rallentano o che potenziano le vostre capacità di salto, nella migliore tradizione dei platform nipponici e non. In questo livello i Bots non verranno attaccati direttamente, quindi potete portarli in salvo con una certa tranquillità. Quando e se riuscirete a recuperare un determinato numero di Bots, visibile accanto al vostro punteggio e alle vite rimaste, passerete alla seconda parte del gioco, *Tower of Zid*, ambientato, appunto, sul pianeta Zid.

I Bots superstiti cercheranno di costruire la fatidica torre, ma per farlo necessitano nuovamente del vostro aiuto. Per accedere ai livelli superiore del super grattacielo dovranno arrivare sani e salvi all'ascensore, che sostituisce il disco volante della prima parte. Inutile sottolineare lo scarso entusiasmo di Dazzledaze per l'attività dei Bots: il cattivone infatti farà di tutto per fermarli. E qui entrate in gioco ancora voi... Obiettivo: portare sani e salvi i bots saltellanti alla casa base, leggi ascensore, facendo letteralmente lo slalom tra una moltitudine di creature assai poco socievoli.

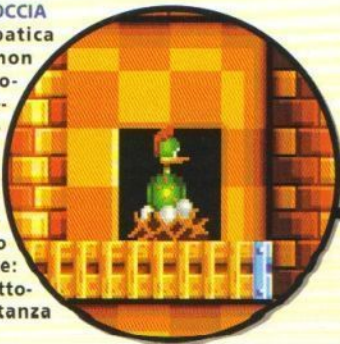
La difficoltà, rispetto alla prima sezione, è notevolmente incrementata; fortunatamente troverete numerosi power-up che renderanno meno problematica la vostra impresa. Attenti! Sul pianeta Zid, i Bots si agitano come dei saltamartini e sono spesso facile preda dei nemici: cercate di salvarli il più presto possibile, portandoli magari in zone sicure, mentre affrontate i cattivi, o l'inesorabile scritta Game Over farà capolino sullo schermo, accompagnata dal muso da schiaffi di Dweezil che vi deride senza pietà. Too Bad!

Un momento! Facciamo tornare indietro il

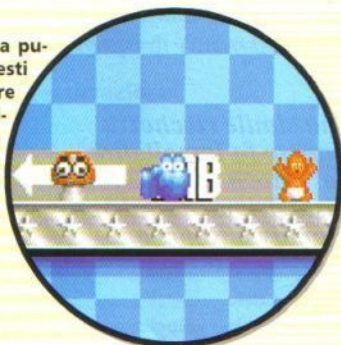
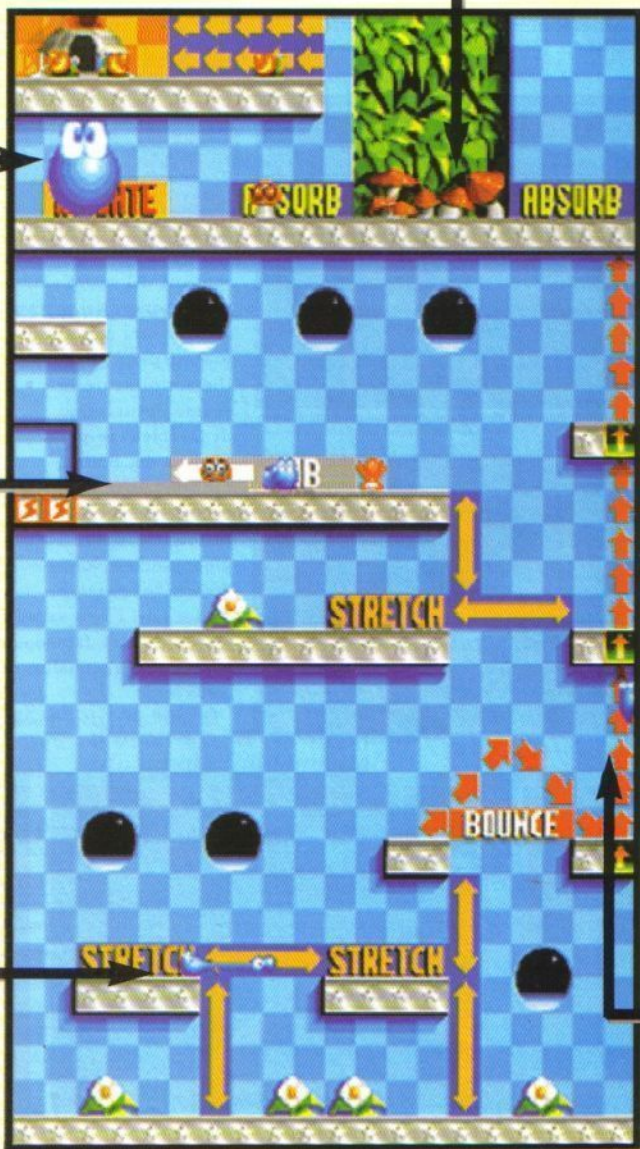
Putty non sembra essere molto contento di quello che gli sta per accadere.

Una simile ricchezza di mosse fa impallidire qualsiasi gioco di piattaforme mai visto prima, da Addams Family a Robocod.

Sui pendii non abbiamo molta aderenza: l'unica è continuare a saltare.

Quel tipo al nostro fianco continua a sputare dalla finestra: che maleducato!

Silly Putty non è certo un gioco comune. Se volete avere un'idea di quello che vi attende nei primi due livelli, date un'occhiata a queste pagine introduttive. Abbiamo pensato di inserire alcuni consigli per facilitarvi l'"ingresso" nel gioco. Buon divertimento. E attenti alle punte!

MAMMA CHIOCCIA
Questa simpatica gallinella non esiterà a scodellarvi in testa i suoi pulcini verdi kamikaze. Se ne vedete uno aspettate un secondo e poi passate: la loro traiettoria è abbastanza prevedibile.

FUNGHETTI ASSASSINI
Non molto pericolosi, ballonzolano qua e là senza una meta. Ideali se siete a corto di malleabilità.

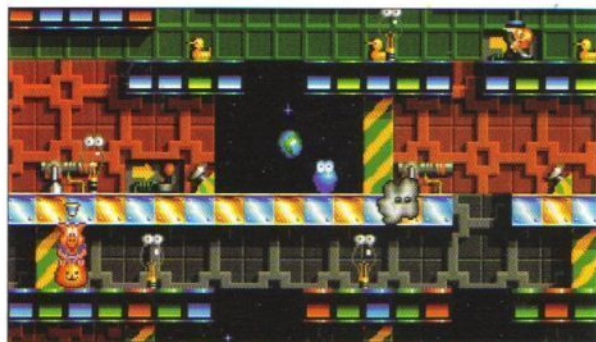
GONFIA, GONFIA, GONFIA...
Putty ha la capacità di gonfiarsi a dismisura fino ad esplodere. Utilizzatela raramente, distrugge tutti i nemici su schermo ma vi toglie il 25% di malleabilità.

BABY SITTER
Quando prendete a pugni un nemico, questi potrà lasciar cadere un infante, assorbitelo: lo porterete in salvo e avrete diritto a un bonus!

LUUUUNGHISSIMO
Se dovete spostarvi velocemente da una piattaforma all'altra, non perdete tempo a calcolare la distanza del salto: è molto più semplice e veloce allungarsi.

I PERICOLI NON FINISCONO MAI...
In questo ingrandimento possiamo esaminare il peggior nemico di Putty: le punte! Evitatele a tutti i costi, vi farebbero scoppiare, spedendovi nel Silly-paradiso!

LA CAROTA PIU VELOCE DEL WEST
Terminator Carrot ha il grilletto facile: ogni volta che vi inquadra nel suo mirino comincia a sparare all'impazzata. L'unico rimedio è attendere che cada dalla piattaforma rimanendo appiattiti. In alternativa provate ad eliminarlo passando al contrattacco, aspettatevi però di perdere parecchia energia!

ALTA TENSIONE
Le piattaforme con questo simbolo sono assolutamente da evitare: pena un'esperienza elettrizzante!!!

QUANDO ALLUNGARSI NON BASTA...
Alcune piattaforme sono situate troppo in alto per essere raggiunte con un semplice salto. In questo caso basterà utilizzare uno dei blocchi con la freccia verso l'alto per ottenere quella spinta in più...

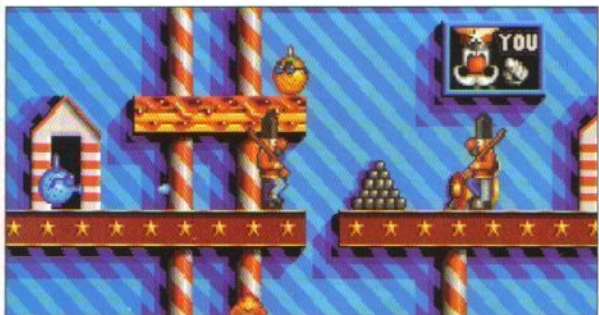
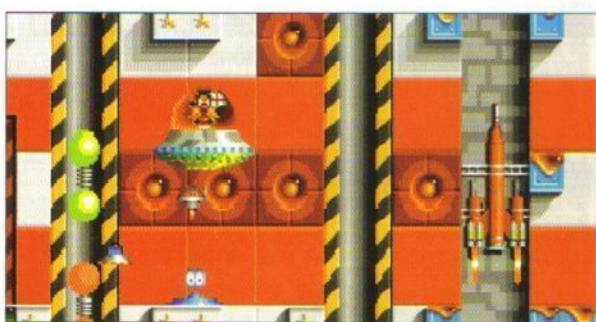
Potete ammirare la preistoria dei videogiochi che ci si scatena contro: ecco a voi *Space Invaders*!

Una serie di cannoni contro cui possiamo fare poco o nulla.

nastro e facciamoci una domanda fondamentale. Cos'è un *Putty*? Nonostante gli studi più approfonditi, si è riusciti a scoprire ben poco della natura e delle abitudini di questo tondeggiante animaletto blu, attualmente ricercato dagli zoo di mezzo universo. Sebbene resti ignota l'origine e l'evoluzione, l'etologia è riuscita ad evidenziare le caratteristiche più interessanti del Putty, il quale, lo chiariamo una volta per tutte, non appartiene alla specie dei Puffi Terricoli.

Normalmente l'animaletto cammina in punta di piedi (?), ma muovendo il joystick in alto e quindi a destra o a sinistra, potrete vedere Putty saltare come il canguro australiano più allenato. Ma non solo: premendo il pulsante di fuoco e quindi muovendo lo stick in una delle otto direzioni, lo vedrete allungarsi come un lombrico professionista. Questo buffissimo movimento (stretch) è utilissimo per raggiungere piattaforme relativamente lontane tra di loro.

Silly Putty è una vera e propria opera di intenso e rigoroso impianto grafico, costruito sulla struttura un po' demodé degli schermi in successione.

Putty può anche sciogliersi come un gelato al sole, però, a differenza di quest'ultimo, non si appiccica alle suole delle nostre scarpe, ma assorbe nemici di piccole dimensioni, power-up più o meno utili e soprattutto permette di inglobare i Bots, e quindi di portarli in salvo. Attenti, comunque, a non essere colpiti più di quattro volte, oppure il Bot che portate nel marsupio salterà in aria... Per rilasciare il Bot davanti all'entrata del disco volante o all'ascensore, basterà semplicemente muovere la manopola verso il basso e quindi premere il pulsante di sparo.

La capacità più interessante di Putty è quel-

Il Silly T-1000 nel pieno dell'azione, in questo caso abbiamo le sembianze di un'arancia!

Quel tipo sul disco volante è il vostro peggior nemico. È meglio che lo evitiate.

Ehi! Quanti Bots! Ma non avete proprio niente da fare!

Impermeabile alla Humphrey Bogart e cannone nascosto e pronto a sparare: un tipo poco raccomandabile.

Entrare nella vasca con quel tipo: un'idea quasi irrealizzabile.

la di gonfiarsi più di Ferrara e, eventualmente, di scoppiare come nel capolavoro dei Monthy Phyton, *Il Senso della Vita*, eliminando qualsiasi cosa presente sullo schermo. Una simile mossa (che si effettua premendo il pulsante di fuoco e pompando su e giù, come con le Reebok Pump) toglie però il 25% di energia al batuffolo blu, quindi è da usare solo in caso di grave pericolo.

Putty riserva comunque altre sorprese, come la possibilità di assorbire un nemico e acquistarne di conseguenza forma e poteri (*Terminator 2* ha fatto scuola), semplicemente spingendo verso il basso e premendo il pulsante di sparo due volte. Potete colpire l'avversario con un mega-pugno premendo il pulsante di fuoco e quindi spostando il joystick a destra o a sinistra. *Last but not least*, la mossa che il manuale chiama "Making Coffee": tenendo premuto il pulsante di fuoco durante la fase di "assorbimento", il Bot si fermerà per trenta secondi circa a farsi un caffè evitando di cacciarsi nei guai. Da vedere! Una simile ricchezza di mosse fa impallidire qualsiasi gioco di piattaforme mai visto prima, da *Addams Family* a *Robocod*. Non preoccupatevi se non riuscirete a compierle tutte alla prima prova: in un gioco simile, un certo numero di partite è indispensabile per acquisire l'abilità necessaria. La vostra pazienza sarà comunque ricompensata...

Se giochi come *Sonic* o *Zool* puntano tutto sulla frenesia dell'azione, *Silly Putty* presenta una struttura di gioco più accurata e ragionata. Il gioco della System 3 richiede, in molti frangenti, la classica precisione millimetrica nel salto che causa crisi di nervi e scatti d'ira improvvisa.

Silly Putty è una vera e propria opera di intenso e rigoroso impianto grafico, costruito sulla struttura un po' demodé degli schermi in successione. Scelta che si dimostra azzeccata: ogni livello è un piccolo mondo a sè stante, pieno di riferimenti onirici quasi magrittiani. Dove *Parasol Stars* falliva nell'evocare immagini "forti", *Silly Putty* trionfa. Le cupe creature che deambulano senza meta precisa sembrano essere uscite da un quadro di Bosch, e contrastano in pieno con la luminosità della maggior parte dei livelli, dominati da colori quali l'azzurro del cielo e l'ocra o il sabbia delle improbabili impalcature e costruzioni, progettate probabilmente dal genio di Escher.

Le allusioni a titoli già visti sono numerose, ma la System 3 cita dai platform più famosi (e non solo: al nono livello troverete perfino *Space Invaders*!) quasi inconsciamente, subdolamente, direi, spacciando per proprio il classico look, dei Bitmap Bros, appena accennato nei livelli metallici. Il subliminale impera anche nei videogiochi. Lo strumento espressivo del prodotto videoludico in esame è accompagnato dal talvolta cacofonico, ma originale, Phil-Harmonic Sound, dove Phil non sta per Collins, ma Thornton, il musicista coinvolto nel progetto (nonché ideatore del gioco, NdR). Il ruttino che corona l'assorbimento dei nemici è ormai leggenda.

Matteo Bittanti

Genere Gioco di piattaforme
Casa System 3
Sviluppatore
Phil Thornton & Dan Philips

- Giocabilità immediata e azione coinvolgente
- Animazioni spiritose ed efficaci
- Difficoltà ben dosata
- Trovate originali e sonoro cartoonesco

- Metodo di comandi non immediato se non dopo qualche partita.

Versione Amiga

L'Amiga ha ancora molto da offrire. Non è un caso che Putty sia uno dei giochi di maggior rilievo nella nuova confezione lancio dell' A600 in UK. La System 3 ha realizzato un gioco estremamente originale e divertente, da giocare e da vedere. Dietro la patina di demenzialità, si cela una tecnica sopraffina. Lo sprite principale è animato superbamente e si muove in modo buffissimo. Se pensate che i platform siano giocabili solo su console, beh, non avete ancora giocato a *Silly Putty* su Amiga. I tocchi di classe sono moltissimi, come la schermata Game Over in stile cartoni animati della Warner (il "That's All, Folks" è stato sostituito dai commenti del gattaccio) o la intro che ci avvisa che il gioco è stato "filmato" in Super-Dann-O-Rama (Dan Philips è il nome del programmatore)...

K VOTO

913 AMIGA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
G
QI
A
FK

Silly Putty è un must per gli amanti dei platform. A questo punto potrei benissimo chiudere qui il commento, ma vi elencherò qualche buon motivo per non lasciare questo gioco sullo scaffale del negozio. La grafica è veramente convincente e cita qua e là i variopinti background di *Sonic* presentando, nel contempo, gli avversari più bizzarri dai tempi di *Super Mario World*. La struttura degli schermi singoli a completamento si rivela una scelta azzeccata, così come la difficoltà, che è dosata al punto giusto. Arrivare alla fine di *Putty* non è facile, ma neppure impossibile: il gioco infatti è così simpatico che cercherete di rinviare il momento in cui finirlo.

CURVA INTERESSE PREVISTO

http://speccy.altervista.org/

DARKLA

Gli avventurieri possessori di PC sono stati molto impegnati negli ultimi mesi: *Eye of the Beholder 2, Ultima 7*, il rivoluzionario *Ultima Underworld* ed ora il tanto atteso *Darklands* della Microprose. Un gioco ambientato là dove maghi e cavalieri vissero veramente...

Gli storici definiscono i secoli dal XIII al XV "Basso Medioevo". L'interregno di quasi ottocento anni seguito alla caduta dell'Impero Romano era finito. Dai tempi bui e caotici dell'Alto Medioevo stava emergendo il volto della nuova Europa.

Nelle città stato italiane fioriva il Rinascimento. Le strade continuavano a non essere sicure, ma il nascere di poteri centrali forti permetteva un migliore controllo del territorio e i lunghi viaggi delle carovane di mercanti erano più sicuri. Il commercio rinasceva, e con il commercio un ritrovato benessere economico. Arte e cultura ricevevano nuovi impulsi, soprattutto grazie all'interessamento di principi illuminati e ricchi mecenati.

La Germania del VX secolo è una terra affascinante. Ricca, caotica, diseguale, piena di contraddizioni e crudele. Il potere è formalmente detenuto dall'Imperatore del Sacro Romano Impero Germanico, ma è in realtà suddiviso tra i ricchi principi che governano i feudi in cui l'Impero è suddiviso. Tra di essi troviamo rappresentanti della Chiesa di Roma, i Vescovi-Conti investiti contemporaneamente di potere temporale e spirituale.

È in questo periodo che vengono erette le grandi cattedrali gotiche. L'alchimia muove i primi passi, e così pure i processi per stregoneria. Le leggende rurali parlano di orribili mostri che dimorano nelle dense foreste inesplorate, di statue di demoni che si animano durante la notte scendendo tra i mortali per farne scempio, di strani individui che stringono patti con entità sovrannaturali acquisendo grandi poteri e dannando la loro anima per l'eternità.

In una locanda, in una delle tante città dell'Impero, quattro avventurieri stringono un patto di lealtà: insieme cercheranno gloria, giustizia ed avventura viaggiando per le terre della Grande Germania. Fuori è notte, una notte tetra e nebbiosa; oltre le sicure mura della città, in lontananza, si odono dei lugubri ululati. Lupi?

La creazione del personaggio: queste sono alcune delle carriere che potete intraprendere.

La "scheda" di uno dei vostro personaggi. Notevole è l'accuratezza con cui le armi e le armature del periodo sono state raffigurate.

La locanda in cui ha inizio l'avventura. Presenti in ogni città, le locande sono un importante punto d'appoggio durante tutto il gioco.

La strada principale delle grandi città. Da qui potete accedere ai centri più importanti del borgo.

NASCERE E VIVERE IN GERMANIA

Darklands il nuovo gioco di ruolo prodotto dagli esperti in simulazioni della MicroProse, nasce con un proposito ambizioso: ricreare con cura e amore per i particolari un intero mondo, quello della Germania del XV secolo, permettendo ai giocatori di viaggiare e vivere avventure in libertà senza alcuna trama precostituita.

All'inizio del gioco viene presentata una scelta tra tre opzioni: iniziare immediatamente a giocare con un gruppo di personaggi già pronto, creare un nuovo mondo o proseguire un'avventura già iniziata. La terza opzione conduce direttamente all'elenco delle partite salvate, mentre la seconda crea un ambiente di gioco completamente nuovo. Moltissimi dei parametri dell'avventura, vengono decisi e modificati arbitrariamente dal programma ogni volta che questa opzione viene scelta, e salvati in un file separato.

Questo, nell'intenzione dei progettisti, permette al giocatore di avventurarsi in una Germania medievale sempre diversa ed inattesa, aumentando la longevità del programma.

Il punto di partenza è naturalmente la creazione dei personaggi - sempre che non si decida di utilizzare il gruppo messo a disposizione dal programma. Vi consigliamo di iniziare con questo gruppo una partita di prova, e quindi di realizzare una compagnia di avventurieri adatta ai vostri gusti ed al vostro stile di gioco.

Darklands permette infatti di definire con pre-

http://speccy.altervista.org/

ANDS

Una bacheca nella piazza principale raccoglie le grida esposte dal governo e dalle gilde più importanti. È qui che potete raccogliere notizie e pettegolezzi utili per le vostre avventure.

cisione le abilità e le caratteristiche psicofisiche di ogni personaggio, senza lasciare nulla al caso. Decisi il nome del personaggio, il suo sesso ed il suo soprannome, dobbiamo decidere come il nostro aspirante eroe ha vissuto e cosa ha imparato fino al momento di entrare in avventura. La prima opzione riguarda la classe sociale di appartenenza che può essere la nobiltà, i ricchi borghesi cittadini, i proprietari terrieri, la gente comune di città ed i contadini.

La classe sociale influenza le professioni che il personaggio potrà scegliere e, in piccola parte, il valore delle sue caratteristiche psicofisiche. Un contadino, per esempio, avrà una maggiore resistenza fisica ,mentre un cittadino, abituato a vivere in un ambiente diverso, avrà sviluppato di più la percezione e le capacità intellettive.

Il giocatore ha ora a disposizione 90 punti da distribuire liberamente tra le caratteristiche per aumentarne il valore. Oltre un certo livello occorrono più punti per acquistare un punto-caratteristica. Per esempio, per passare da 26 a 27 in agilità basta spendere un punto, mentre per passare da 34 a 35 ne occorrono 2. 40 è il massimo limite umano per tutte le caratteristiche.

Secondo l'estrazione sociale scelta, ora il personaggio può intraprendere diverse carriere. Alcuni esempi tra le numerose "professioni" presentate includono: Recluta, Cortigiano, Monaco, Studente, Vagabondo, Ladro, Mercante, Artigiano, Soldato, Alchimista, Erede Nobiliare, Cacciatore, Signore del Contado.

È importante sottolineare che queste professioni non rappresentano "classi di personaggi", come accade in molti altri GdR. Si tratta piuttosto di carriere intraprese dal personaggio prima dell'inizio dell'avventura, durante le quali ha avuto modo di acquisire alcune abilità.

Queste abilità ("skill" per i più esperti in GdR) rappresentano conoscenze del personaggio o cose che egli sa fare: Combattere con Armi da Taglio, Tirare con l'Arco, Leggere e Scrivere, Sopravvivere nei Boschi e Muoversi Silenziosamente sono tutte abilità. Secondo la carriera intrapresa il personaggio aumenta in alcune abilità ed ha la possibilità di spendere punti per aumentarle ulteriormente, mentre altre verranno sacrificate.

Darklands permette infatti di definire con precisione le abilità e le caratteristiche psicofisiche di ogni personaggio, senza lasciare nulla al caso.

Ogni carriera dura per cinque anni, trascorsi i quali il personaggio può scegliere se abbandonare o intraprendere un'altra carriera. In teoria più carriere si seguono, più il personaggio arriva preparato all'appuntamento con l'avventura, ma non bisogna dimenticarsi l'importante fattore dell'età.

Un personaggio di 35 anni inizia già a declinare fisicamente mentre uno di 40 è utile soprattutto per le sue conoscenze intellettuali, essendo gravemente impacciato in combattimen-

Girando per la città non ci siamo accorti di avere fatto tardi. Ahi ahi, meglio scivolare fuori di nascosto: ci sono grosse multe per chi viene scoperto a violare il coprifuoco.

Essendo la nostra fortuna quella che è, il primo incontro avviene con un gruppo di banditi poco disposti a perdere tempo in chiacchere.

La mappa strategica. Questa volta l'avventura inizia in Danimarca.

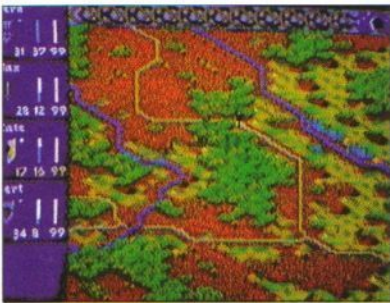
confronta & contrasta

Tutti pronti per il confronto con *Ultima VII*? E invece no! Sorpresa, il gioco che più si avvicina a *Darklands* è *Pirates!*, sempre della Microprose. La struttura di *Darklands* è virtualmente identica a quella della mitica simulazione caraibica che fece furore sui computer di tutto il mondo nel lontano 1988. *Darklands* ha dalla sua le dimensioni del programma e lo sfruttamento delle capacità tecniche dei moderni PC, ma *Pirates* era un gioco molto più immediato, con obiettivi chiari e un andamento della partita molto più fluido. A quattro anni di distanza rappresenta ancora una validissima alternativa al suo fratello maggiore. Non male per un gioco nato su C64.

http://speccy.altervista.org/

La schermata di combattimento. Messo in pausa il gioco, spieghiamo a Bern cosa deve fare, mentre gli altri già stanno impegnando gli avversari.

Uno dei tanti villaggi sparsi per la campagna: ottimi punti d'appoggio se la città più vicina è ancora a parecchie miglia di distanza.

Ehm, come "coach" non valiamo un gran che... Fortunatamente i banditi si accontentano di spogliarci di ogni nostro avere. Davvero un bell'inizio!

Sono passati diversi mesi. La Germania centrale è immersa nel fulgore dell'autunno . I nostri eroi, con molta esperienza e qualche osso rotto in più sulle spalle si dirigono verso Amburgo, in cerca di un prezioso libro di preghiere.

Uno scontro in città. I combattimenti possono avvenire ovunque, anche in segrete, castelli e grotte. Ogni ambiente ha una diversa rappresentazione grafica e diverse opportunità d'azione.

to. I lettori quarantenni non si offendano: ricordiamo che nel Basso Medioevo la vita adulta iniziava a 15 anni e che l'aspettativa media di vita era inferiore ai 55 anni. Terminati i quattro personaggi, e scelte le loro insegne araldiche, è ora di tuffarsi nel gioco vero e proprio.

IN CITTÀ

L'Impero è ricco di centri urbani: grandi e fiorenti città e piccoli villaggi rurali. L'azione in città si svolge sempre attraverso una serie di menù. Le opzioni vengono esposte in modo descrittivo e accompagnate da raffinate schermate grafiche realizzate con una tecnica che ricorda l'acquarello.

Dalla strada principale è possibile visitare la piazza del mercato, il centro politico della città, la cattedrale, i moli (se la città ha un porto fluviale o marittimo), le viuzze secondarie, il quartiere delle gilde, una locanda oppure recarsi al cancello principale per uscire.

Ognuno di questi luoghi offre a sua volta numerose opportunità. Al mercato i personaggi acquistano e vendono mercanzie (armi, equipaggiamento e componenti alchemici), mentre le gilde e i centri di governo permettono di informarsi sui più importanti avvenimenti del feudo, sulle notizie che giungono dall'Impero in generale e, importantissimo, su eventuali richieste di servizi da parte di influenti personaggi cittadini.

Questi servizi, in realtà, sono delle miniavventure il cui completamento garantisce fama, onore e denaro. Un mercante di Amburgo può chiedere ai personaggi di recuperare un'importante reliquia che si trova a Berlino, mentre un nobile locale ci può commissionare l'eliminazione di una banda di soldati disertori che sta terrorizzando il feudo.

Il Combattimento è fluido. Il giocatore ha il pieno controllo della situazione, mentre il computer si occupa di tutti i particolari secondari.

La fama che i personaggi si sono fatti in città (compiendo gesta di valore a favore dei suoi abitanti) influisce sulla possibilità di ricevere missioni importanti e pericolose. Si tratta di un espediente narrativo azzeccato che permette a un gruppo di personaggi di accedere solo a quelle missioni che si trovano alla loro portata. L'azione nei villaggi è virtualmente identica, anche se, essendo questi centri abitati più piccoli, le opzioni sono limitate. Un villaggio è comunque sempre un ottimo luogo dove rifugiarsi se ci si trova in un territorio ostile.

LA GRANDE GERMANIA

Usciti dalla città il programma mostra una vista "a volo d'uccello" del gruppo e dei suoi dintorni. La mappa di gioco è vastissima. È impossibile, anche con le immagini che trovate in queste pagine, dare un'idea delle sue dimensioni. Un gruppo di personaggi che decide di attraversarla da est a ovest senza fare altro (affrontando cioè solo gli incontri casuali durante il percorso e fermandosi a riposare nelle città quando troppi personaggi sono feriti) potrebbe impiegare da trenta minuti ad un'ora per completare il viaggio.

Per muoversi basta cliccare con il puntatore del mouse sul luogo che si desidera raggiungere. L'icona che rappresenta i personaggi si metterà immediatamente in marcia. Purtroppo la mappa non scorre insieme all'icona e occorre attendere che essa arrivi ai bordi del territorio mostrato prima che nuove terre vengano rivelate. Un segnatempo in alto a destra mostra lo scorrere delle ore, dei giorni e dei mesi. Il sole sorge e tramonta ed è durante le ore notturne che i pericoli sono maggiori.

In generale durante queste ore è opportuno evitare di muoversi attraverso foreste e terre selvagge. Durante il viaggio possono avvenire molte cose: incontri con altri viaggiatori, imboscate di predoni, attacchi di creature naturali e magiche e incidenti di vario tipo (come un personaggio che in terreno paludoso improvvisamente inizia a sprofondare).

Questi incontri vengono risolti attraverso un sistema a menù simile a quello visto in città. Il giocatore, secondo la situazione e le abilità dei propri personaggi, effettua la propria scelta. Con un po' di fortuna è possibile cavarsela senza combattere anche nelle situazioni meno divertenti, soprattutto se nel gruppo si possiede un personaggio carismatico e dotato di capacità oratorie.

Altri incontri prevedono una semplice interazione tra il gruppo ed i personaggi incontrati: commercio con una carovana di mercanti, per esempio, o elemosina a un gruppo di pellegrini. Tutte le opzioni in generale contengono indizi sulle abilità richieste (... volete utilizzare la vostra abilità di Sopravvivere nei Boschi per

cercare di evitare i lupi?), permettendo al giocatore di decidere se e quando rischiare.

IN COMBATTIMENTO

Il sistema di combattimento, con la sua vista in simil-3D isometrico, ricorda un po' quello della serie *AD&D* della SSI. Le differenze però sono importanti. Il combattimento avviene in tempo reale: i personaggi e gli avversari si muovono e combattono contemporaneamente, guidati dal programma. Il giocatore ha la possibilità in qualsiasi momento di intervenire battendo la barra spaziatrice.

Questo blocca il combattimento, e permette al giocatore di inviare ordini ai propri personaggi (attaccare, gettare un incantesimo, tirare con l'arco su un certo bersaglio, uscire da una porta...). Il sistema è fluido e azzeccato. Il giocatore, potendo intervenire quando desidera, ha il pieno controllo della situazione, mentre il computer si occupa di tutti i particolari secondari.

I combattimenti sono molto rapidi e non risentono delle lungaggini incontrate in altri giochi di ruolo. Non mi meraviglierei in futuro di vedere questa idea applicata anche dai progettisti di altre case di software.

MAGIA E RELIGIONE

Darklands è ambientato in una Germania storicamente accurata ma insaporita da una forte componente sovrannaturale. Il gioco presuppone che molte delle credenze popolari dell'epoca siano basate su dati reali, e non su miti scaturiti dalla fantasia della gente.

Le statue di demoni cornuti che ornano le cattedrali si animano veramente durante la notte, mentre gli alchimisti nei loro laboratori mescolano strane sostanze cercando di raggiungere conoscenze misteriose. La pratica della stregoneria è molto diffusa, e naturalmente perseguitata senza pietà dalla Chiesa.

La Chiesa stessa è una fonte di grande potere che si manifesta soprattutto attraverso le invocazioni ai santi che la rappresentano. Personaggi con alle spalle una carriera "alchimistica" inizieranno il gioco con alcune formule a loro disposizione. Ogni formula produce un effetto diverso (come i normali incantesimi dei GdR) ma perché ciò avvenga l'alchimista deve mescolare i giusti ingredienti magici. Questi ingredienti, molto costosi, possono essere acquistati nelle città più grandi o raccolti più avventurosamente...

Per invocare l'aiuto di un santo occorre conoscerne intimamente la vita e le opere. Questo grado di conoscenza spirituale differisce dalla normale cultura religiosa mondana è può essere raggiunto solo attraverso atti di virtù. Ogni personaggio ha un certo numero di "punti di invocazione" che possono essere spesi per richiedere il favore di un santo in particolari situazioni. Questi punti vengono recuperati (lentamente) attendendo a una messa o confessandosi quando si ha l'occasione di compiere questi atti.

Ci sono oltre 130 santi diversi nel gioco e l'accuratezza con cui ognuno di essi viene presentato e descritto è uno degli aspetti più notevoli del programma.

Genere Gioco di Ruolo
Casa MicroProse
Sviluppatore MPS Labs

K VOTO 908 PC

G
QI
A
FK

• Enorme area di gioco.
• Ambientazione ricca ed affascinante con grande cura per i particolari.
• Combattimenti veloci.

• Troppi incontri casuali.
• Mancanza di una meta definita.
• Molto difficile per i personaggi sopravvivere all'inizio.

Versione PC

18Mb di spazio richiesto su hard disk, 386 o 486 consigliati. Il programma gira anche su un 286, nonostante la scatola dica altrimenti, ma vi consigliamo almeno un 286 a 20 MHz.

Versione Amiga

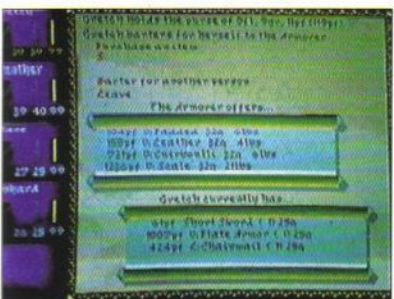
Non è prevista, e credo che difficilmente possa vedere la luce. I problemi legati all'implementazione tecnica sono troppo grandi per gli Amiga attuali

Enorme. I 18 Mb di spazio su hard disk richiesti parlano da soli. All'enormità corrispondono una longevità ed una ricchezza di gioco adeguate? In parte sì. Il primo problema è la ripetitività. Il gioco prevede che i personaggi vivano in Germania per anni e anni mentre il tempo è misurato sulle singole ore! È inevitabile che prima o poi si veda tutto... per dieci o quindici volte. Il desiderio di crescere e scoprire è però frenato da infiniti incontri secondari con lupi, pellegrini, gargoyle e fauna varia: questo accade durante i viaggi normali e durante le grandi imprese, e dopo un po' comincia a risultare fastidioso. Purtroppo il difetto si manifesta più acutamente quando il gruppo è impegnato in qualche missione ed il desiderio di arrivare sul luogo della nuova avventura e scoprire cosa succede è molto forte. Gli incontri casuali dovrebbero insaporire il gioco. In *Darklands* lo frammentano eccessivamente.

D'altro canto, grazie al suo livello di difficoltà regolabile ed ai combattimenti rapidi ed immediati offre la possibilità di entrare nel magico mondo dei giochi di ruolo anche ai neofiti del genere.

CURVA INTERESSE PREVISTO

Il libro di formule della nostra aspirante alchimista. Ogni formula richiede il reperimento degli ingredienti adatti, indicati sulla destra.

Uno dei 130 santi che potete invocare durante i momenti di pericolo. Ogni santo può aiutarvi in modi differenti, ma tutti pretendono da voi una vita proba e virtuosa altrimenti... ciccia.

Commerciando ci si accorge che i prezzi variano molto di città in città. Con un po' di esperienza sarà possibile determinare dove è più conveniente fare i nostri affari.

Con l'arrivo dell'inverno finisce il nostro primo anno di avventure. Possiamo attendere la primavera in una calda locanda, oppure continuare a viaggiare. Chissà cosa si nasconde nel cuore delle innevate foreste secolari della Grande Germania...

E ALLA FINE...

Il gioco non termina mai. Non c'è un obiettivo finale: i personaggi nascono, invecchiano (se ci riescono) e muoiono e l'anno è sempre "uno qualsiasi all'interno del XV secolo". Il generatore casuale di avventure propone sfide sempre nuove e incontri casuali sempre diversi. Esistono però quattro "Grandi Imprese Principali" che rappresentano altrettante sfide per i giocatori.

Risolte queste è probabile che il programma perda un po' di significato. Una di queste imprese è la sconfitta di Bafometto (se non sapete chi è procuratevi un buon testo di demonologia). Lasciamo a voi il piacere di scoprire le altre (comunque descritte nel file "Read Me" presentato durante l'installazione).

Vincenzo Beretta

http://speccy.altervista.org/

The Aquatic Games
Starring James Pond And The Aquabats

On your marks! Get set! Go!!! Sembra incredibile, ma anche il merluzzo più famoso del mondo quest'estate si è fatto contagiare dalla febbre delle Olimpiadi. James Pond, la mascotte della Millenium, ritorna sui nostri schermi più in forma che mai.

Lo schermo con la selezione degli eventi all'inizio del gioco vi dà già un'idea di cosa vi aspetta.

Nonostante i tentativi della Gremlin con il suo *Zool*, per ora l'unica vera e propria stella nel mondo dei videogiochi per Amiga è proprio lui: James Pond.

Il personaggio della Millenium ha dalla sua tutte le qualità che fanno la fortuna degli eroi delle console (i vari Mario, Sonic, PC Kid): una grafica "carina" in stile cartoon, una giocabilità esasperata e dozzine di bonus nascosti pronti per essere raccolti dai giocatori più intraprendenti.

Impegnato sin ora in missioni ultrasegrete e pericolosissime il buon James ha deciso di concedersi una pausa e, per l'occasione ha invitato alcuni dei suoi colleghi a partecipare ad una serie di competizioni alquanto insolite che dovranno determinare il campione degli *Aquatic Games*.

Fra i partecipanti troviamo dei personaggi a dir poco insoliti come F-fortesque la rana, Ceceelia la foca, Freddie Starfish ed altri ancora, tutti accomunati da una grafica "gommosa" che ben si intona con le precedenti avventure di James Pond.

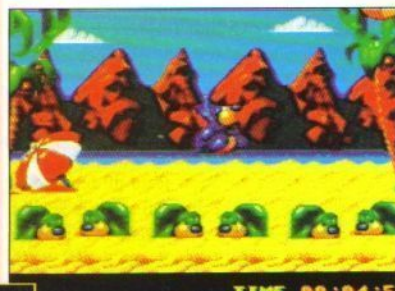
Il gioco è basato su di una formula che si è già rivelata vincente sin dagli albori dei videogiochi da casa (ricordate il *Decathlon* di David Crane?): una serie di eventi sportivi in cui il giocatore si deve cimentare, nel tentativo di stabilire il tempo migliore, il punteggio maggiore e così via.

The Aquatic Games purtroppo manca di una delle caratteristiche migliori dei sportivi multievento: la possibilità di giocare in due contemporaneamente. La soddisfazione di bruciare un amico nello sprint dei 100 metri non può certo essere sostituita da un avversario computerizzato che, nel caso di questo gioco, si dimostra solitamente abbastanza inetto. Fortunatamente è possibile realizzare degli scontri indiretti (fino a quattro giocatori) nei quali si cercherà di surclassare i propri avversari nelle varie discipline.

The Aquatic Games purtroppo manca di una delle caratteristiche migliori dei sportivi multievento: la possibilità di giocare in due contemporaneamente.

Si va dai 100 metri disputati con il classico sistema di smanettamento del joystick, al salto della ranocchia che vede come protagonista F-fortesque la rana agente segreto. Gli eventi in totale sono otto, più due eventi speciali che possono essere disputati soltanto da chi ha raccolto un adeguato numero di bonus durante le gare normali.

Il livello di difficoltà, purtroppo, non è stato calibrato con molta attenzione: alcune gare (specialmente quelle di velocità) sono abbastanza facili mentre altre sono decisamente più impegnative; un livello di difficoltà più equilibrato

F-fortesque tiene testa al nostro James nei 100 metri splash: smanettate più velocemente, forza!

Ceceela esegue alla perfezione "il numero della foca monaca" smazzando a destra e manca i palloni da spiaggia destinati alle sue compagne di razza.

Hop, Skin & Jump è una specie di salto triplo che vede come protagonista il verdissimo F-fortesque.

La grafica di *Aquatic Games* è piena di tocchi umoristici e animazioni buffe (come quella qui sopra) che garantiscono una dose massiccia di divertimento.

OLIMPIADI IN AMMOLLO

Diamo una rapida occhiata ad alcune delle discipline che dovremo affrontare in *The Aquatic Games*:

100 METRE SPLASH

Per correre sul pelo dell'acqua bisogna essere davvero veloci, smanettate il joystick a destra e a sinistra e cercate di non farvi raggiungere da F-Fortesque!

KIPPER WATCHING

La dolce Ceceelia deve proteggere le sue amiche foche da un gruppo di mascalzoni che le disturbano sulla spiaggia tirando loro dei palloni colorati. Lavorando di naso (non dimentichiamoci che Ceceelia è una foca!) dovrete eliminare tutti i palloni che entrano nello schermo.

HOP, SKIP AND JUMP

In questa specialità ritroviamo F-Fortesque impegnato in una gara di salto in lungo. Utilizzando il solito sistema "smanetta e salta" dovrete riuscire a realizzare la misura migliore.

FEEDING TIME

Dar da mangiare a dei pesci, che strana disciplina per delle olimpiadi! Freddie Starfish deve cercare di sfamare i suoi amici pesci prima che un gruppo di perfidi pescatori li prenda all'amo. Una delle prove più impegnative!

TOUR DE GRASS

Se pensate che uno squalo su un monociclo sia uno spettacolo divertente, questa specialità fa per voi. Mark the Shark deve pedalare attraverso un percorso impervio nel minor tempo possibile. Per acquistare velocità dovrete ruotare il joystick in un moto circolare uniforme.

Feeding Time, probabilmente l'evento più giocabile di *AG*: riuscirete a sfamare tutti i pesciolini prima che vengono infilzati da un amo da pesca?

fra le varie discipline avrebbe sicuramente giovato al coinvolgimento dei giocatori.

La grafica, come nei precedenti prodotti che vedevano come protagonista James Pond, è di prima qualità: tutti i personaggi principali sono stati caratterizzati in modo perfetto e, considerando che il gioco è stato sviluppato contemporaneamente per Amiga e Megadrive, non deve sorprendere il loro aspetto decisamente "consolesco".

Il sonoro è, invece, un po' monotono, i motivetti che accompagnano i vostri gesti atletici non sono certo entusiasmanti e dopo poco vi verranno a noia, un vero peccato, soprattutto se si pensa alla varietà e alla qualità del sonoro di *Robocod*, il precedente episodio delle avventure di James Pond.

The Aquatic Games è un prodotto di buona qualità che, però, non riesce a decollare come potrebbe: un po' più di attenzione ad alcuni particolari (vedi il sonoro) avrebbe sicuramente giovato e l'impossibilità di giocare in due contemporaneamente rappresenta una grossa lacuna dal punto di vista della giocabilità.

Andrea Minini

Aquatic Games è stato sviluppato contemporaneamente su Amiga e Megadrive: ecco il perché del look "da console".

Genere Sportivo
Casa Millenium
Sviluppatore Interno

- Personaggi "carini" e ben caratterizzati
- Prove buffe e originali

- Impossibilità di giocare in due contemporaneamente
- Musichette non proprio ispirate

Versione Amiga

Dal punto di vista tecnico il gioco ha degli alti e bassi: la grafica degli sprite è ottima mentre quella dei fondali è a volte monotona (buono comunque l'utilizzo del Copper), il sonoro è sufficiente ma non eccezionale, lo scrolling fluido e senza esitazioni. Un gioco che con qualche ritocco avrebbe potuto essere perfetto.

K VOTO

870 AMIGA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

G
QI
A
FK

È difficile dare un giudizio a *The Aquatic Games*: il gioco è divertente, certo, ma dà l'impressione che qualcosa manchi. Le varie prove da disputare sono di qualità altalenante, alcune esilaranti, altre monotone e poco ispirate. I personaggi che siete chiamati a guidare sono tutti molto "carini" e contribuiscono a darvi l'impressione di un gioco da console. La mancanza di vere e proprie sfide a due influisce di molto sul voto attribuito ad *Aquatic Games*, perché, come già detto, toglie molto del gusto della competizione.

Ciò detto, *Aquatic Games* rimane un gioco che vi farà passare diversi pomeriggi in allegria, è una copia perfetta del suo collega su Megadrive (anzi gli sprite sono persino più grandi!) e grazie alla presenza di alcuni livelli bonus potrà tenere desto il vostro interesse un po' più a lungo di altri giochi di questo tipo.

CURVA INTERESSE PREVISTO

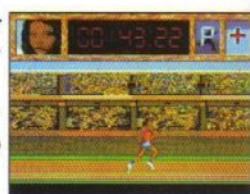
minuto · ore · giorni · settimane · mesi · anni

5 4 3 2 1 0

La prova avente come protagonista Mark the Shark è la più originale di *Aquatic Games*: provare per credere!

confronta & contrasta

The Aquatic Games **non ha dei veri e propri rivali: di giochi sportivi demenziali non ce ne sono molti sul mercato. Lo si potrebbe confrontare con il vecchio *Summer Games* ma, forse, non tutti i lettori se lo ricorderanno. *España '92*, il gioco della Ocean ispirato alle olimpiadi di Barcellona, può costituire, invece, un buon termine di paragone. Diciamo subito che fra i due giochi non c'è un vero e proprio vincitore: *Aquabatic* ha una grafica più accattivante e delle prove più buffe, mentre *España* vanta un realismo superiore e una quantità di discipline impressionante. Se in un gioco privilegiate l'aspetto simulativo *España* fa al caso vostro, in caso contrario date un'occhiata ad *Aquabatic*, è un prodotto più originale.**

http://speccy.altervista.org/

THEATRE O

Gli scacchi fanno parte di quella categoria di giochi che affondano le loro radici nella storia più remota, che esistevano duemila anni fa, quando un dischetto lo avrebbero utilizzato per pareggiare le gambe del tavolo, ed esisteranno tra duemila anni, quando i dischetti saranno utilizzati come soprammobili antichi.

Eppure, di tanto in tanto, qualcuno cerca di rimescolare le carte in tavola...

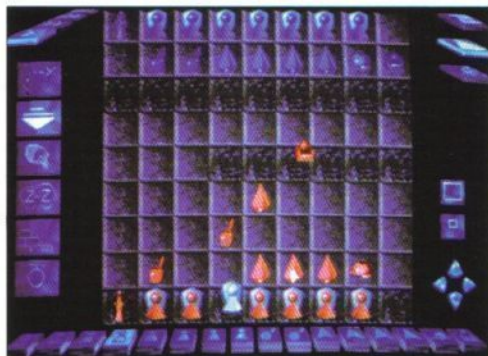
Eccovi un assaggio della fantastica grafica ray-traced utilizzata in *Theatre of War*. La Super VGA è proprio fantastica!

I programmatori della Three Sixty sono partiti dai fondamenti del gioco degli scacchi, cioè la simulazione di una battaglia campale tra due avversari tramite dei pezzi disposti su di una scacchiera. Qui, peraltro, terminano le analogie con la nobile disciplina, poiché i sedici pezzi sono ben diversi, nel look e nella sostanza, da quelli che conosciamo e non vengono "mangiati" ma piuttosto privati dell'energia vitale; le caselle non sono né bianche né nere, bensì riproducono le superfici del territorio, e sono numericamente superiori alle canoniche 64, i turni sono concettualmente superati da una continuità che più si addice alla battaglia.

Possiamo dunque scordarci i tomi sulle aperture e le chiusure che ogni giocatore di scacchi professionista espone orgoglioso sui propri scaffali: la creatività deve diventare il nostro imperativo.

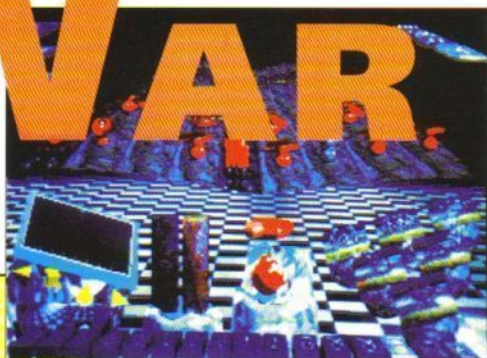
In realtà nel gioco non c'è nulla di prestabilito: a seconda della modalità scelta, per uno o due giocatori, si avranno a disposizione scenari o scacchiere, corrispondenti ad un campo di battaglia, ad uno schieramento di guerrieri e ad un avversario, computerizzato o umano. Ogni scenario o scacchiera è la simulazione di una battaglia diversa, con guerrieri diversi, teatri diversi e, quindi, tattiche vincenti differenti. Possiamo dunque scordarci i tomi sulle aperture e le chiusure che ogni giocatore di scacchi professionista espone orgoglioso sui propri scaffali: la creatività deve diventare il nostro imperativo.

Ogni gruppo di guerrieri è organizzato in sei tipologie con caratteristiche differenti, ed è disposto in una serie di sedici elementi; a ciascun combattente sono associate una forza e particolari abilità. Nello scenario medievale, per esempio, il pedone può muoversi, costruire, distruggere, riposare o ritirarsi, mentre il soldato (ovvero l'omologo del pedone nello scenario della Grande Guerra) può muoversi, minare, riposare, ritirarsi o scavare una trincea. Azioni complesse quindi, certamente più impegnative del "muovi e mangia" degli scacchi, tattiche differenti in quanto il corpo a corpo avrebbe molto poco senso in uno scenario moderno in cui compaiono carri armati, lanciamissili, radar ed altre meraviglie belliche.

I settaggi di *Theatre of War* sono molto completi e vi permettono di giocare nel modo in cui preferite.

Giocare dall'alto non è altrettanto efficace visivamente ma può aiutare a pianificare la battaglia con più facilità.

È possibile servirsi di campi di rifornimento per il riposo, il rifornimento e la guarigione dei guerrieri; ogni gruppo di guerrieri ha delle regole particolari riguardanti il rifornimento ma lo spazio è tiranno ed il manuale molto esauriente e leggibile.

Due barre verticali rappresentano la forza e la salute del guerriero corrente-

F WAR

La varietà di scenari di *Theatre* ne garantisce la longevità: sarà difficile che vi stanchiate presto.

La VGA non regge minimamente il confronto con la sorella maggiore ma, del resto, come poteva essere altrimenti?

Genere Strategia
Casa Three Sixty
Sviluppatore Interno

- Appassionante e originale
- Grafica eccellente
- Ottima longevità

- Installazione non sempre agevole

Versione PC

Il giudizio riguardante la grafica è condizionato alla risoluzione che ci è consentita dal nostro hardware: si passa da un discreto stiracchiato nel caso delle classiche risoluzioni VGA all'ottimo per chi si può permettere la VESA.
Discreto l'audio se si possiede una scheda sonora. Come è intuibile il gioco è piuttosto esoso in termini di hardware richiesto: sono necessari almeno due mega di RAM per la SuperVGA e più di 4 mega di Hard Disk liberi. Un 386 è decisamente consigliato, come anche il mouse.

K VOTO

916 PC

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

G
QI
A
FK

Dopo qualche partita di tirocinio, una volta familiarizzati con le regole e i comandi, Theatre of War diventerà un fedele compagno per le lunghe serate invernali. La longevità è garantita dalla varietà di scenari e situazioni e, auspicabilmente, da espansioni future. Ottime le modalità a due giocatori, in particolare quella linkata. Se cercate un sostituto degli scacchi rivolgetevi altrove, se volete un gioco completamente nuovo, che vi dia il pathos degli scacchi condito da azione e tecnologia, la Three Sixty vi ha letto nel pensiero.

CURVA INTERESSE PREVISTO

VESA, CHI ERA COSTUI?

La grafica è certamente il primo aspetto che colpisce in questo software: la schermata di caricamento è stata calcolata con la tecnica del ray tracing che consente una fedele simulazione della realtà, addirittura a livello fotografico se la scheda grafica è all'altezza; nel gioco vero e proprio, pezzi e infrastrutture grafiche sono stati calcolati con algoritmi più semplici, probabilmente Gouraud o Phong, ma ugualmente di grande impatto visivo.
Purtroppo con le risoluzioni tradizionali della VGA (MCGA 320x200 256 col. e VGA 640x480 16 colori) le immagini sono confuse ma con un buon numero di colori, oppure ben definite ma con pochi colori. Per questo motivo si è deciso di offrire la compatibilità con la SuperVGA (640x400 o 640x480 in 256 colori), con risultati a dir poco eclatanti. Il problema è che in questo ambito esiste uno standard software, il VESA (Video Electronic Standards Software), sul quale è basato il programma, ma non uno standard hardware a causa del gran numero di schede che si trovano sul mercato, spesso basate su chipset differenti.
È quindi necessario caricare un driver che faccia eseguire al chipset della vostra scheda il set di comandi VESA, e quindi installare *Theatre of War* con un software apposito. Può accadere che questo software faccia cilecca per cui vi consiglio di leggere attentamente i manuali (uno per il gioco e l'altro per l'installazione, entrambi molto esaurienti ed in italiano) ed i file READ.ME per procedere ad una installazione manuale. Potrebbe non essere un compito facile ma vi assicuro che il risultato vale qualche fatica.

confronta & contrasta

Il primo pensiero va ad *Archon* ed *Archon II* della Electronic Arts, nati sul glorioso C64 e poi circolati in tutti i formati: scacchi fantasy, con una sezione tattica di trascurabile importanza, soprattutto nel primo titolo, ed una sezione arcade in cui il joystick diventava giudice degli scontri tra i pezzi. Un altro pianeta. Impossibile il confronto tra l'azione pseudo-arcade di questi e lo spessore tecnico e strategico di *ToW*; la stessa differenza che passa tra il calcio balilla e il *Subbuteo* (con tutto il rispetto per chi il *Subbuteo* lo odia).

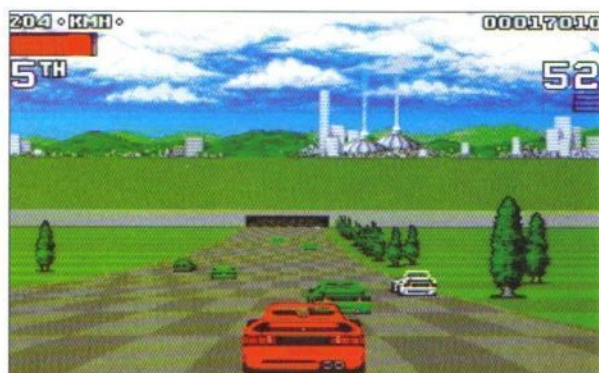
mente selezionato. Quando la barra della salute perde completamente la sua colorazione divenendo trasparente il pezzo viene eliminato dal gioco.

Qualsiasi sia lo scenario giocato, troverete sempre un pezzo fondamentale, il corrispondente del re negli scacchi, con limitate capacità difensive ed offensive ma con grande influenza sugli altri pezzi e, soprattutto, in grado di determinare la sconfitta nel caso di morte o dichiarare forfait quando la disfatta è inevitabile.

Il campo di gioco è normalmente visualizzato prospetticamente, con una buona resa sia del tipo di terreno (più o meno veloce) che della sua altitudine; è comunque possibile optare per una vista dall'alto a livello di ingrandimento variabile, più veloce della prospettica ma evidentemente di minor efficacia.

Apprezzabile anche l'opzione per il collegamento seriale di due computer: sfidando un amico su un solo elaboratore la partita è organizzata a turni mentre con il link, anche via modem, tutto si svolge in tempo reale.

Alessandro Cattelan

Lotus 3
The Ultimate Challenge

Lo schermo con la selezione dell'auto (a destra) e il modo a un giocatore a tutto schermo (in alto)

Sembra che questo gioco, come si può facilmente dedurre dal titolo, sia il capitolo conclusivo di questa fortunatissima serie ma... sarà veramente così?

Per spiegavi la frase in sospeso permettetemi di fare una velocissima cronistoria. "In principio fu *Lotus*" (dalla Bibbia del videogiocatore): il miglior gioco di guida mai uscito sul mercato. Bello, velocissimo, divertente, impegnativo e chi più ne ha più ne metta. La struttura portante del gioco era l'estrema facilità di guida unita a un buon realismo del comportamento della vettura. Il tutto a una velocità stupefacente. Lo scopo era di riuscire a vincere il campionato a punti che poteva però concludersi prematuramente se, nella gara in corso, non ci si piazzava nei primi dieci.

Poi, tratto sempre dalla precedente fonte, si legge: "In seguito venne *Lotus II*". Sull'onda dell'enorme successo che stava riscuotendo nelle sale giochi il mitico *Outrun*, *Lotus II* veniva impostato su una corsa a tappe in lotta contro il tempo. Ancor più facile da guidare, perdonava maggiormente gli errori dei piloti che andavano a cozzare contro gli ostacoli, riducendone soltanto la velocità e non azzerandola come accadeva nella precedente versione.

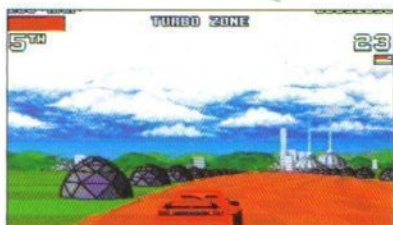
Non voglio entrare nel merito della polemica che seguì (meglio il primo o il secondo?); certo è che tecnicamente era un vero capolavoro corredato anche da musiche una spanna abbondante al di sopra la media.

In sostanza Lotus 3 è un Lotus elevato alla terza potenza.

"Quindi le Software house crearono *Jaguar XJ 200*". Per questo importante capitolo vi rimando al box Confronta e Contrasta qui a fianco. Prendete però come dato assolutamente inconfutabile che la sua uscita (curata dalla Core) ha portato "in pista" un pericoloso concorrente per i volubili e sempre "affamati" videogiocatoridipendenti: "Ed infine apparve *Lotus 3*".

Secondo quello che dicono i nostri amici della Gremlin, loro non hanno fatto altro che cedere alle pressantissime lettere e telefonate dei fan della serie *Lotus* che ne richiedevano ancora un

Il menu principale di *Lotus 3*: notate la possibilità di scegliere il tipo di gioco e il percorso su cui correre.

Ecco il famigerato editor di tracciati con le percentuali di tutte le caratteristiche fisiche del circuito.

Il livello futuristico è un vero spasso grazie alle numerose zone di innesto turbo che permettono di raggiungere velocità fenomenali.

seguito. Dopo molte incertezze, date anche dal non facile problema di riuscire a migliorare un prodotto già eccellente, finalmente decidevano di investire le loro risorse mentali in questo difficile compito.

Non mi vergogno ad ammettere che attendevo con ansia di vedere cosa avrebbero inventato per non sfigurare davanti al già citato *Jaguar XJ 220*. Tanto per stupirvi un po' con gli effetti speciali cuccatevi questi numeri: (26⁹ x 99!) Pur dando i numeri non sono ancora completamente pazzo: sono "solo" la quantità di diversi percorsi che potete creare! In effetti c'è un sistema di editor di piste tanto rivoluzionario quanto semplice e veloce. Quando vi trovate davanti alla ormai familiare schermata principale non dovete fare altro che scegliere l'opzione RECS.

All'interno di questa ci sono, tradotte in percentuale, tutte le possibili caratteristiche che formano un percorso. Ovvero dopo aver scelto se fare un circuito o una corsa a tappe potete decidere la quantità delle curve modificando un valore che va da zero (praticamente un rettilineo) a cento (sconsigliabile a chi soffre di mal d'auto). Nello stesso modo "costruite" la difficoltà delle curve, la lunghezza del percorso, l'eventuale presenza di colline che potete far diventare montagne modificando la percentuale delle salite e la presenza di ostacoli.

Ma non è ancora finita! Rimane ancora da decidere il grado di abilità dei piloti avversari (sempre tra 0 e 99) e lo scenario in cui far svolgere la corsa. Sono possibili ben tredici tipi di ambientazioni tra le quali vi sono novità come il vento e l'autostrada del futuro (con zone di innesto turbo). Ma il bello è che ogni pista genera automaticamente un codice diverso così da poter essere rigiocata tutte le volte che volete; inoltre il codice consente di allenarsi su una pista che avete trovato particolarmente ostica (sempre che ne abbiate annotato il codice).

Questo sistema di costruzione di piste ha, a mio giudizio, un unico difettuccio l'unico modo per capire che razza di pista ci si è costruiti è quello di percorrerla più volte (cosa comunque alquanto divertente).

Altra novità è rappresentata dal fatto che avete a disposizione ben tre Lotus (oltre alle già conosciute Elan SE ed Esprit Turbo SE anche la nuovissima concept car M200) tra cui scegliere per affrontare le gare! Naturalmente prima del via bisogna anche decidere su quale stazione sintonizzare il nostro stupendo impianto stereo anche se le musiche questa volta non raggiungono le alte cime della precedente versione.

Vi ho però nascosto fino all'ultimo momento quello che ritengo il vero colpo di genio di questo prodotto. Ho accennato prima alla polemica tra il primo e il secondo *Lotus*: allora perché non accontentare tutti in un sol colpo? Ed ecco qua la possibilità di scegliere se sfidare il mitico Nijel Mainsail nel campionato o tentare di migliorare il proprio punteggio nella serie a tappe che ci siamo costruiti. Il classico uovo di Colombo! In sostanza *Lotus 3* è un *Lotus* elevato alla terza potenza. Ma se la concorrenza (leggi *Jaguar 2*) riuscisse a introdurre delle importanti novità siamo sicuri che *Lotus 3* non avrebbe un "figlio"?

Enrico Mariani

Chi ben comincia è già a meta dell'opera quindi, alla partenza, prestate molta attenzione alla bandiera verde.

Ancora pochi metri e, oltrepassando il check point, vi beccherete un bel po' di secondi extra.

Un impianto stereo così vi piacerebbe, eh? Quando avrete una Lotus forse ve lo potrete permettere...

I cartelli a destra vi invitano a rallentare, ma se volete vincere vi conviene non levare il piede dall'acceleratore!

confronta & contrasta

Come succede praticamente in tutti gli scontri al vertice delle classifiche sono i piccoli e apparentemente insignificanti dettagli a fare la differenza. Certo, *Jaguar* possiede una parte manageriale molto accattivante e un sonoro migliore, ma la mia preferenza va a *Lotus 3*. Infatti, dato che alla fine il succo è il gioco in sé, mi sembra giusto sottolineare il miglior controllo della Lotus. Ad esempio se si prende una curva troppo veloce è sufficiente mollare il "piede dall'acceleratore" per ridurre la spinta verso l'esterno e quindi tenere la strada. Raccoglierà la Core la sfida lanciata? Tenetevi informati leggendo le nostre anteprime.

http://speccy.altervista.org/

Genere Sport
Casa Simulmondo
Sviluppatore Interno

• Schermate introduttive animate piuttosto carine

• Lentezza esasperante
• Azione pugilistica limitata

Versione PC

Non si può dire che le capacità tecniche della macchina vengano spremute a fondo. L'animazione degli sprite è approssimativa, anche se la grafica VGA delle schermate introduttive è ben disegnata. Lo spazio occupato su hard disk, fortunatamente, non è molto: un paio di mega liberi dovrebbero bastarvi per l'installazione. Il sonoro non è certo superiore alla media del gioco: da speaker interno veniamo premiati soltanto da un *beep* che indica la fine di ogni round; le schede sonore migliorano la situazione ma, comunque, non aspettatevi più di tanto.

K VOTO

605 PC

Un programma come *3D World Boxing*, a parte le schermate grafiche un po' sopra la media che fanno da introduzione al gioco, pubblicato nell'anno di grazia 1992, rischia di rovinare tutto quello che di buono la Simulmondo ha fatto in questo ultimo anno. La lentezza dell'azione avrebbe anche potuto passare inosservata se la suddetta azione fosse quantomeno esistita.... una delle pecche più gravi del gioco è che non si può colpire l'avversario quando ci si muove, ed anche la possibilità di "clinch" (abbraccio) sembra più un trucchetto gratuito e tappabuchi che una vera novità tecnica. *3D World Boxing* non è al passo coi tempi e tutto quel che speriamo è che i prossimi prodotti della casa di Bologna siano meno forzatamente "interattivi" ma abbondantemente più giocabili.

CURVA INTERESSE PREVISTO

3D WORLD BOXING

Dopo la serie "I Play", la Simulmondo lancia una nuova collana di giochi sportivi tridimensionali intitolata "3D World". Purtroppo la casa bolognese sembra partire col piede sbagliato.

Se provare a tapparsi un occhio per assaporare il creato nello splendore delle due dimensioni non vi sembra un'impresa neanche lontanamente eccitante, allora la serie "3D World" della Simulmondo fa per voi. Con questa categoria di prodotti la casa bolognese vi vende l'emozione di poter percepire le piatte figure che errano sul vostro schermo in tre fulgide dimensioni, senza dover indossare quei tristissimi occhiali bicolori.

L'ultimo prodotto in ordine di tempo della Simulmondo per quanto concerne le simulazioni sportive è proprio questo *3D World boxing*, e - diciamolo subito - anche se *Football Champ* ci aveva fatto sperare per il meglio, le nostre illusioni non si sono concretizzate. Il gioco sulla carta non sembra neanche male, ma il compito di K è dirvi come *3D World boxing* è su schermo... anche se preferiremmo non farlo, perchè dei prodotti Simulmondo si è parlato molto meglio.

La qualità della grafica statica sembra buona, peccato che sia l'unica cosa passabile.

Il gioco incorpora un'opzione di campionato, che potrete intraprendere con il pugile che preferite (scelto da una rosa di pestatori più o meno capaci e dal diverso peso), e la possibilità di partita singola per sfogarsi senza troppi preamboli. Se sceglìete di imbarcarvi in un torneo avrete la possibilità di modificare le abilità del vostro pugile agendo sui valori che lo contraddistinguono (tra i quali figurano cattiveria e istinto omicida che, nel caso di un pugile controllato dal giocatore, ci sembrano inutili essendo queste caratteristiche determinate dal comportamento sul ring e dalla predisposizione all'attacco del giocatore stesso) ed ogni vostra modifica risulterà su un istogramma che vi permetterà di ottimizzare ad occhio le prestazioni del combattente. Una volta risolte le questioni manageriali si entra nella parte meno intellettuale del programma, che poi è sempre quella più esaltante. E qui sono dolori, sia sul monitor che per il giocatore.

La grafica VGA della parte arcade vera e propria è discretamente buona, ma il tanto decantato "3D", sembra più in realtà una presa in giro che un aspetto risaltante del programma. Per "3D" infatti i programmatori Simulmondo intendono che gli sprite dei pugili cambiano orientamento a seconda della reciproca posizione sul ring, ed i risultati pratici di una tale scelta di gestione dei pugili sono: 1) una lentezza esasperante ed un ritardo non trascurabile nell'esecuzione dei comandi; 2) la mancanza della minima cognizione di cosa stia facendo il vostro combattente quando lo si vede di spalle; 3) la (presunta) mancanza di memoria per tenere sullo schermo due sprite diversi non solo nel colore dei pantaloncini ed in qualche invisibile particolare fisico. Se a tutto questo aggiungete il fatto che il gioco ha come diretto concorrente *4D Boxing* della Mindscape e che un confronto tra i due a livello di giocabilità, opzioni e qualità globale non è proponibile, potete tirare da soli le vostre conclusioni.

Tiziano Toniutti

NEX INTERNATIONAL ♦ PC

FAI DA TE IL TUO PC

Cases Sfusi: Slim, Desktop, Minitower, Middletower

Case DeskTop con Display + Alimentatore 200 Watt .... L. 110.000
Case MiniTower con Display + Alimentatore 200 Watt .... L. 110.000
Case DeskTop (basso) + Alimentatore 200 Watt .... L. 120.000
Casse Slim con Display + Alimentatore 200 Watt .... L. 130.000
Case Middle Tower con Display + Alimentatore .... L. 150.000

Schede Madri: 80286, 80386SX, 80386DX, 80486SX, 80486DX, 80486DX2

N.B. - Le schede madri possono essere acquistate senza MsDos 5.0 oppure con MsDos 5.0 originale con manuale in Italiano (i prezzi seguenti sono senza MsDos 5.0).

80286-16, Clock 16MHz, (LM 21MHz), exp. 4Mb .... L. 150.000
80286-20, Clock 20MHz, (LM 26MHz), exp. 4Mb .... L. 170.000
80386SX-16 Clock 16MHz, (LM 21MHz), exp. 17Mb .... L. 230.000
80386SX-25, Clock 25MHz, (LM 33MHz), exp. 17Mb .... L. 290.000
80386DX-40, 64KbCache, 40MHz, (LM 67MHz), exp. 32Mb . L. 430.000
80486SX-20, 64KbCache, 25MHz, (LM 117MHz), exp. 32Mb...... L. 500.000
80486DX-33, 64KbCache, 33MHz, (LM 151MHz), exp. 32Mb...... L. 990.000
80486DX2-50, 64KbCache, 50MHz, (LM 230MHz), exp. 32Mb. L.1.190.000

Modems e Modems-Fax

Modem da 300 a 2400 interno .... L. 120.000
Modem d a 300 a 2400 esterno .... L. 200.000

Modem da 300 a 2400 esterno, con MNP5.......... L. 230.000
Modem da 300 a 2400 interno con Videotel......... L. 140.000
Modem da 75 a 2400 interno con Videotel......... L. 170.000
Modem da 75 a 2400 interno con Videotel e MNP5....... L. 230.000
Modem da 75 a 2400 esterno con Videotel......... L. 250.000
Modem da 75 a 2400 interno con Videotel e FAX .... L. 250.000
Modem da 75 a 2400 esterno con Videotel e FAX .... L. 300.000
Modem da 75 a 9600 interno con Videotel e MNP5....... L. 600.000
Modem da 75 a 9600 esterno con Videotel e MNP5....... L. 690.000
Modem da 75 a 14400 esterno con Videotel, MNP5 e FAX ..... L. 850.000

Coprocessori Matematici

AMD 80287-10MHz .... Telefonare
INTEL 80287-XL 10/12/16/20MHz......... Telefonare
INTEL 80387-SL 16/20/25MHz.............. Telefonare
INTEL 80387-33MHz....... Telefonare

Monitors

14" B/N, MGA/CGA Schermo Piatto .... L. 190.000
14" B/N, VGA Schermo Piatto .... L. 200.000
14" B/N, 1024 x 768 Int. Schermo Piatto .... L. 230.000
14" Colore Doppia Frequenza,1024 x 768 Int. Pitch 0.28 .... L. 450.000
14" Colore Multisync, 1024 x 768 Int. Pitch 0.28 .... L. 490.000
15" Colore Multisync, 1280 x 1024 non Int. Pitch 0.28 Schermo Piatto .... L. 800.000
17" Colore Multisync, 1280 x 1024 non Int. Pitch 0.26 Schermo Piatto L.1.700.000

Schede Video

Scheda Video VGA 256Kb, 800 x 600 in 16 colori .... L. 60.000

Scheda Video VGA .... L. 120.000
1Mb - Chip OAK 007
1280 x 1024 in 16 Colori da 262.144
1024 x 768 in 256 Colori da 626.144

Scheda Video VGA .... L. 300.000
2Mb - Chip NCR 77C22E con RAMDAC XGA
1280 x 1024 in 256 Colori da 262.144
1024 x 786 in 256 Colori da 262.144
800 x 600 in 65.536 Colori da 262.144
610 x 480 in 32.786 Colori da 262.144

Scheda Video TIGA 60MHz L. 499.000
1+1Mb exp. 1+2Mb - Chip Texas 34010
1280 x 1024 in 16 Colori da 16.7 Milioni
1024 x 1024 in 256 Colori da 16.7 Milioni
1280 x 768 in 256 Colori da 16.7 Milioni

Floppy Drives

Floppy Drives 5.25", 1.2Mb .... L. 99.000
Floppy Drives Ergo 3.5", 1.44Mb .... L. 99.000
Kit per FD 3.5": frame, cavo, schedina................ L. 7.000

Hard Disk

Hard Disk 40Mb, 3.5", 1" AT - BUS.................. L. 350.000
Hard Disk 120Mb, 3.5", 1" AT - BUS.................. L. 530.000
Hard Disk 200Mb, 3.5", 1" SLIM, AT - BUS .... L. 980.000
Hard Disk 338Mb, 5.25", 1" FULL, SCSI L.1.400.000

***Nota:** se non fossero disponibili Hard Disk da 120Mb, verranno consegnati Hard Disk da 107Mb allo stesso prezzo.*

INTERFACCIA VIDEO PC > TV SCART
Permette di collegare una qualsiasi scheda VGA a tutti i televisori con presa Scart!
Risparmierete spazio, potrete usare il Pc più liberamente senza portarvi in giro il monitor e, inoltre, potrete collegare una TV 28 pollici (un monitor equivalente costerebbe 5 milioni).
a £. 140.000

Video Master £ 399.000
nuova apparecchiatura per collegare il PC VGA al TV o Video registratore per riversare su VHS o VHS

3Geo Works Unsamble
£ 179.000
Integrato Data base
OFFERTA SPECIALE

HD 210 Mb £ 1.200.000
Con interfaccia PC Future Domine Hyper Performace

Schede Video TIGA Texas 60 MHz £ 699.000
16,7 MILIONI DI COLORI

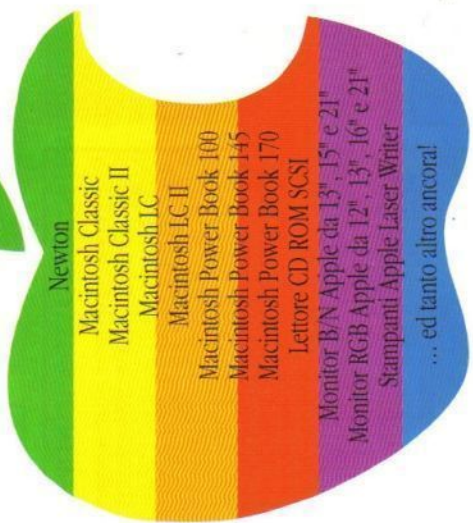
Schede VGA per PC con 2 Mb NCR RAM DAX XGA £ 350.000
65536 COLORI

NEGOZIO: 02/93505280 • ORDINAZIONI: 02/93505942 • FAX: 93505219

NEGOZIO DI VENDITA AL PUBBLICO • VIA BUGATTI, 13 - 20017 RHO (MI) • TEL. 02/93505280 • ORDINAZIONI: 02/93505942 • FAX: 02/93505219

NEX INTERNATIONAL
HARDWARE E SOFTWARE

Apple Personal Point

Abbiamo aperto le nostre porte ai consumatori Apple

Newton
Macintosh Classic
Macintosh Classic II
Macintosh LC
Macintosh LC II
Macintosh Power Book 100
Macintosh Power Book 145
Macintosh Power Book 170
Lettore CD ROM SCSI
Monitor B/N Apple da 13", 15" e 21"
Monitor RGB Apple da 12", 13", 16" e 21"
Stampanti Apple Laser Writer
... ed tanto altro ancora!

Prima di acquistare un computer qualsiasi, richiedeteci il preventivo per l'acquisto di un Macintosh.
Oggi acquistare un Mac non è più una differenza di prezzo!
... e allora perché privarsi delle prestazioni?!

Macintosh... fa la differenza!

AMIGA 600

Ram 1Mb, Clock a 32 bit, Interfaccia HD incorporata, Modulatore PAL incorporato.

Versione con HD 30 Mb £. 868.000

GVP Impact VID 7024 a 24 bit
Compatibile Amiga 2000 e 3000 RGB Composito, SVHS, Frame Grabber, Deinterlace, Picture in Picture, Splitter.
Compatibile Macro Paint, Calligari, Scala 4. NTSC e PAL
£ 3.690.000

HD 210 Mb £ 1.200.000
Con interfaccia Amiga Fast File System
Possibilità di espansione a 8 Mb

FaxModem ACEEX £ 799.000
da 300 a 14.400 + Fax
Altissime prestazioni.
Compatibile con Amiga, Atari, PC
NOVITÀ
Interfaccia Macintosh £ 100.000
+ Videotel e Correzione Errore

VIDEON £. 590.000

Converte direttamente a colori senza filtri e passaggi, in un tempo minimo, le tue immagini a colori digitalizzate da telecamera o videoregistratore su AMIGA. Sono disponibili i seguenti effetti speciali: Pixelisation, Line art, Multi picture, Solar effect, Negative, Image zooming, Reali 3D surface mapping. Per Amiga 500/1000/2000. Digitalizza da 2 a 4096 colori.
Supporta le seguenti risoluzioni:

LO-RES	OVERSCAN
320 X 256	384 X 282
320 X 512	384 X 564
640 X 256	768 X 282
640 X 512	768 X 564

Carica qualsiasi immagine IFF. Salva in formato IFF. Facile da usare e installare. Sono inclusi i cavi, l'alimentatore e una documentazione molto completa.

Commodore CDTV

Avrete tutta la potenza di un vero Amiga 500 unita alla mega memoria di un CD al prezzo incredibile di £. 850.000.

Tastiera a richiesta per sole £. 100.000.

Adattatore per tastiera PC a £. 50.000.

VIDEO BACKUP SYSTEM

Questo pacchetto permette di salvare il contenuto di Hard Disk e dischetti Amiga-Dos su videocassetta, usando un qualunque videoregistratore.
All'interno di una videocassetta da 4 ore si possono salvare fino a 220 Mb di dati, programmi, utility...
Il backup di un singolo disco ha la durata di circa 1 minuto.
Potranno essere recuperati solo determinati file di backup perché il programma di gestione, tramite un apposito menù, terrà conto dei giri del videoregistratore e posizionerà la testina direttamente sul file che interessa.
Per utilizzare VBS non è necessario possedere un Hard Disk.
Completo di Hardware e Software con manuale in italiano.

£ 99.000

MONITOR
VBS
VIDEO REGISTRATORE
AMIGA

PRESTO DISPONIBILE ANCHE LA VERSIONE PC

Hard Disk 200Mb - Scheda Video Ovga 1Mb 1280x1024 Chip OAK - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano - Controller Ultrastor con 4Mb Cache
L. 4.200.000

Computer 80486DX2-50 - 61Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 200Mb - Scheda Video Nvga 2Mb 1280x1024 Chip NCR - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano - Controller Ultrastor con 4Mb Cache
L. 4.500.000

Computer 80486DX2-50 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 200Mb - Scheda Video Tiga 10 1Mb+1Mb 1280x1024 Chip Texas - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano - Controller Ultrastor con 4Mb Cache
L. 4.700.000

Computer 80486DX33 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 120Mb - Scheda Video Ovga 1Mb 1280x1024 Chip OAK - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano
L. 2.600.000

Computer 80486DX-33 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 120Mb - Scheda Video Nvga 2Mb 1280x1024 Chip NCR - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano
L. 2.800.000

Computer 80486DX-33 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 120Mb - Scheda Video Tiga 10 1Mb+1Mb 1280x1024 Chip Texas - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano
L. 3.100.000

Computer 80486DX-33 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 200Mb - Scheda Video Ovga 1Mb 1280x1024 Chip OAK - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano
L. 3.000.000

Computer 80486DX-33 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 200Mb - Scheda Video Nvga 2Mb 1280x1024 Chip NCR - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano
L. 3.300.000

Computer 80486DX-33 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 200Mb - Scheda Video Tiga 10 1Mb+1Mb 1280x1024 Chip Texas - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano
L. 3.500.000

Computer 80486DX-33 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 200Mb - Scheda Video Ovga 1Mb 1280x1024 Chip OAK - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano - Controller Ultrastor con 4Mb Cache
L. 3.800.000

Computer 80486DX-33 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 200Mb - Scheda Video Nvga 2Mb 1280x1024 Chip NCR - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano - Controller Ultrastor con 4Mb Cache
L. 4.000.000

Computer 80486DX-33 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 200Mb - Scheda Video Tiga 10 1Mb+1Mb 1280x1024 Chip Texas - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano - Controller Ultrastor con 4Mb Cache
L. 4.500.000

Nota: se non fossero disponibili Hard Disk da 120Mb, verranno consegnati Hard Disk da 107Mb allo stesso prezzo.

Scanner di qualità a 400 dpi per il tuo PC!!

- Uno scanner manuale facile da usare, legge fino ad una larghezza di 105 mm e con una risoluzione di 100-400 dpi, vi permette di riprodurre testo e disegni sullo schermo del vostro computer
- Uno strumento ideale per il Desk top publishing - fornito con software OCR
- Il pacchetto contiene lo scanner GS-4500 ed il suo controller, i programmi Genius ScanEdit II e Dr. Genius
- Con Genius ScanEdit II potrete importare testi e disegni in programmi di grafica, impaginazione e word processing come Dr. Halo III, PC PaintBrush, PageMaker, Ventura Publishing, Microsoft Window etc.
- Viene fornito con il software Prodigy Optical Character, per il riconoscimento del testo. Potrete digitalizzare il testo direttamente dalla pagina e inserirlo in qualsiasi word processor, evitando la noia di batterlo.
- Definizione orizzontale 100/400 dpi, definizione everticale 256/512/840 dpi
- La scansione multi-window vi permette di aprire più finestre e inserirvi grandi immagini

DATEL

COMPLETO DI SOFTWARE OCR SOLO £ 250.000

- ScanEdit II ha la funzione di Auto Merge per avere immagini di 30 x 30 cm
- Compatibile con IBM PC/XT/AT, PS-2/30 e shede Hercules, CGA,EGA, VGA
- Regolazione multipla dei parametri di stampa e delle dimensioni per stampa di qualità
- Larghezza di lettura di 105 mm con luce verde per una migliore qualità da originali a colori
- Molte funzioni di edit/capture non offerte da altri scanner.

GENIUS MOUSE £ 86.000 COMPLETO DI ACCESSORI

- Il più recente mouse Genius, il modello F302 rimpiazzerà tutti gli altri!
Compatibile Microsoft, PC mouse, Logimouse
- Risoluzione di 300-1050 dpi, connettore a 25 o 9 pin (PS2 opzionale), due o tre bottoni
selezionabili (in automatico o manualmente), design per un utilizzo confortevole
- Mouse pad, leggero, superfice autopulente
- Mouse Holder per riporre il mouse nella posizione a voi più comoda
- 256 colori, miscelazione dei colori
- Compatibile CGA/EGA/Hercules/PGA VGA

NEX INTERNATIONAL ♦ PC

CONFIGURAZIONI PC

Computer 80286-20 - 1Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 10Mb - Schede Video Vga 250Kb 800x800 Chip ACOMUS - Uscite Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con Switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano
L. 1.300.000

Computer 80386sx-25 - 1Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 40Mb - Scheda Video Ovga 1Mb 1280x1024 Chip OAK - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano
L. 1.600.000

Computer 80386sx-25 - 1Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 40Mb - Scheda Video Nvga 2Mb 1280x1024 Chip NRC - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano
L. 1.690.000

Computer 80386sx-25 - 1Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 120Mb - Scheda Video Ovga 1Mb 1280x1024 Chip OAK - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano
L. 1.890.000

Computer 80386sx-25 - 1Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 120Mb - Scheda Video Nvga 2Mb 1280x1024 Chip NRC - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano
L. 1.960.000

Computer 80386DX-40 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 120Mb - Scheda Video Ovga 1Mb 1280x1024 Chip OAK - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano
L. 2.099.000

Computer 80486DX2-50 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 120Mb - Scheda Video Ovga 1Mb 1280x1024 Chip OAK - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano
L. 2.900.000

Computer 80486DX2-50 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 120Mb - Scheda Video Nvga 2Mb 1280x1024 Chip OAK - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano
L. 3.100.000

Computer 80486DX2-50 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 120Mb - Scheda Video Tiga 10 1Mb+1Mb 1280x1024 Chip Texas - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano
L. 3.400.000

Computer 80486DX2-50 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 200Mb - Scheda Video Ovga 1Mb 1280x1024 Chip OAK - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano
L. 3.350.000

Computer 80486DX2-50 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 120Mb - Scheda Video Nvga 2Mb 1280x1024 Chip NCR - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano
L. 3.500.000

Computer 80486DX2-50 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 200Mb - Scheda Video Tiga 10 1Mb+1Mb 1280x1024 Chip Texas - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano
L. 3.790.000

Computer 80486DX2-50 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb -

MIDI MUSIC SYSTEM

UN COMPLETO PACKAGE MIDI PER PC

PROGETTO HARDWARE INNOVATIVO
CONFRONTATE SEMPLICEMENTE LE SUE CARATTERISTICHE

L'INTERFACCIA COMPATIBILE MPU 401 E ACTIVISION MUSIC STUDIO 3RAPPRESENTANO LA SOLUZIONE MIDI TOTALE A SOLE £. 215.000

- Music Studio ha una serie inimitabile di caratteristiche per i musicisti
- Gestisce tutti i monitor da Mono a VGA
- Compatibile PC XT/AT
- Può stampare gli spartiti su stampanti ad aghi o laser
- Molto facile da usare, controllo via mouse
- Compositore ed editore di musica: transpose, copy, delete, move, modify tempo, note duration, customise note styles, colours, fino a 8 staff disponibili, etc
- Interfaccia Midi in tempo reale per un esatto sincronismo
- Input da tastiere e strumenti Midi
- Sequencer con editor-playback dal synt interno o da qualsiasi unità Midi esterna

TOTAL PACKAGE

Midi Card separata £. 172.000. Music Studio separato £. 75.000
Datel Midi Card e Music Studio 3 sono disponibili insieme con cavi Midi in omaggio.

APOCALYPSE

È UN HARD DISK AD ALTA VELOCITÁ IN GRADO DI PRODURRE COPIE DEI VOSTRI DISCHI IN SOLI 30 SECONDI!!

NEGOZIO: 02/93505280 • ORDINAZIONI: 02/93505942 • FAX: 93505219

NEX INTERNATIONAL ♦ AMIGA

SYNCRO EXPRESS MK III

UN INTERO NUOVO MONDO DI POTENZA

ORA CON IL NUOVO SYNCRO EXPRESS MK III

£ 60.000

SISTEMA DI DUPLICAZIONE PER DISCHETTI AD ALTA VELOCITÀ

LA RISPOSTA AI PROBLEMI DI DUPLICAZIONE

UN SISTEMA DI DUPLICAZIONE AD ALTA VELOCITÀ CHE PRODUCE COPIE IN CIRCA 40 SECONDI!

- richiede un secondo drive e lavora controllandolo senza passare per il controller del computer: alta velocità e accuratezza di duplicazione
- Opzione per Start Track/End Track fino a 90 tracce
- Ideale per club, user groups e i vostri dischetti
- Utilizzo semplicissimo, non occorrono particolari conoscenze
- Il più potente sistema di duplicazione mai concepito
- Duplica anche altri formati come IBM, ST etc.
- Non occorre più aspettare per avere copie di dischetti
- Probabilmente l'unico sistema di duplicazione di cui avete bisogno!
- Oggi con il nuovo Super Powerful "Syncro" Mode che sincronizza istantaneamente il drive per una perfetta duplicazione
- Può essere disinserito quando non in uso - è completamente trasparente
- Può gestire fino a 2 copie contemporaneamente

SUPER VHS "GEN 2" GENLOCK PROFESSIONALE BROADCASTING VERSIONE JUNIOR SOLO L. 990.000

Un Genlock Professionale BROADCASTING ad un prezzo strabiliante. Straordinario Genlock Broadcast Quality, con regolazione di fase, barra passante 5,5 MHz, 7 esclusivi effetti video, cromainvert, buca il nero, negativo, positivo, solarizzazione. RGB passante, Croma-Key...

VIDEOGENLOCK PER AMIGA

£ 279.000

Video input 1V.pp su 75 ohm
Video out 1V.pp su 75 ohm
Banda passante 6 MHz +/- 1db
Connessioni: in/out connettori CINCH.
Monitor vaschetta 23 poli
Controlli: posteriore inserito/disinserito, anteriore sezionabile tra solo video, solo computer, video con sovrapposto computer
Fader per la regolazione della sovrapposizione
Alimentazione 12 V. 100 mA prelevata dal computer.

ORARIO NEGOZIO: 9.00/12.30 - 15.00/19.00 • APERTO ANCHE IL SABATO

NEX INTERNATIONAL ♦ AMIGA

LA CARTUCCIA FREEZER-UTILITY PIU POTENTE AL MONDO. ECCONE LE SUE POTENTI CARATTERISTICHE

PER AMIGA 500 E AMIGA 2000

- Salva l'intero programma in memoria sul disco.
- Super potente modo di allenamento.
- Sprite Editor migliorato
- Individuazione di virus.
- Burst Nibbler
- Slow motion mode
- PAL o NTSC compatibile
- Restart del programma

£ 140.000

- Ancora altri comandi CLI
- Full Status Reporting
- Uso del joystick
- Potente Picture Editor.
- Controlli di debugging comprende Mem Watch Points e Trace.
- Music Sound Tracker
- Espansione di memoria RAM.
- Autofire Manager.
- Set Map.
- Diskcoder.
- Supporto di stampa.
- Disk Monitor.
- File Requestor.
- Boot Selector.

Ancora molte altre prestazioni incluso display su 80 colonne e scrolling in due direzioni:
Completo Assembler/Disassembler per M68000

GENIUS DIGITIZING TABLET £ 349.500 COMPLETE FOR THE AMIGA — ADD A PROFESSIONAL TOUCH TO YOUR DRAWING / CAD WORK

AGGIUNGETE UN TOCCO PROFES-SIONALE AL VOSTRO MODO DI DISEGNARE.

- Questo è il metodo utilizzato sui sistemi professionali - ora potete aggiungere una nuova dimensione ai disegni e ai grafici.
- Input veloce nel disegno per tracciamento - il puntamento assoluto permette di muoversi sullo schermo molto più velocemente che con il mouse.
- La Genitizer utilizzza la porsta seriale degli Amiga 500/1000/2000 e non interferisce con il mouse.
- Al contrario del mouse, la tavoletta fornisce le coordinate assolute, in modo da rendere possibili il tracciamento e la selezione da menu dalla tavoletta stessa.
- Un pulsante sensibile alla pressione, collocato nella penna della tavoletta, la attiva quando la state usando, disconnettendo il mouse. Quando non state usando la tavoletta, il mouse funziona normalmente.
- Sistema completo: Tavoletta grafica digitalizzatrice, penna, Deluxe Paint Template, Alimentatore, Software di test, Unita di interfacciamento e Driver Program - non occorre comprare altro!
- Con la tavoletta grafica Genitizer per Amiga potrete usare graficamente tutti i programmi di grafica e di CAD.
- La tavoletta grafica Genitizer utilizza la tecnologia più recente offrendo un controllo fino a 100 dpi di precisione della penna.
- Area di lavoro di 23 x 15 cm e penna di alta precisione per un controllo veloce ed accurato.
- Emulazione del mouse, così da funzionare con tutti i programmi che lo utilizzano - Deluxe Paint, Photon Pait, CAD etc. etc.
- Viene fornito con una demo di Deluxe Paint
- Completo di manuali ed istruzioni.

Scanner di qualità a 400 dpi per il tuo Amiga!!

Nuove caratteristiche... IFF Buffer Save per immagini di 1600 x 1024 pixels. Completo controllo da tastiera di tutte le funzioni. Include hard disk transfer per girare sotto Workbench.

- Impareggiabili funzioni di edit/ selezione e semplice controllo da tastiera non offerte da altri scanner allo stesso imbattibile prezzo.
- 105 mm di larghezza di scansione e 400 dpi di Handy Scanner vi permetteranno di inserire testo e grafici nel vostro Amiga.
- Controllo della luminosità e del contrasto.
- Potente mezzo per il DTP per la manipolazione delle immagini.
- Geniscan vi permette di acquisire facilmente immagini, testo e grafici anche a 200 dpi in Dual Scan Mode.
- Salva le immagini nei formati dei più diffusi programmi, fra cui Photon Paint, Deluxe Paint, etc.
- La confezione contiene lo scanner GS4500, l'interfaccia, il Power Pack e il software Scan Edit III.
- Software Photon Paint Illustrator.
- Il pacchetto di grafica più venduto.

- Linea superba - profilo ultrapiatto per adattarsi alla mano.
- Viene fornito insieme al connettore a 9 pin.

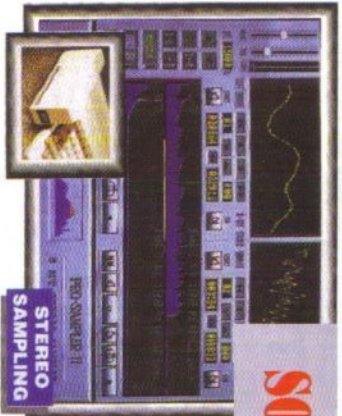
NUOVA VERSIONE III DEL SOFTWARE DI GESTIONE. SOLO £ 279.500

COMPLETO DI HARDWARE E DI SOFTWARE.

OGGI INSIEME A PHOTON PAINT IN OMAGGIO.

MOUSE OTTICO GOLDEN IMAGE
NON OCCORRE ACQUISTARE ALTRO! COMPLETO SOLO £ 86 000.

NEX INTERNATIONAL ♦ AMIGA

AMIGA PRO SAMPLER STUDIO II

SOLO £. 152.000

- Con il nuovo disegno si può connettere nell'espansione dell'A500, lasciando completamente libera la porta parallela.
- Tecnologia surface mount, doppio A/D converter per campionatura stereo in tempo reale
- Filtri a larga banda per un campionamento privo di fruscio
- Il bus passante permette di avere altre estensioni, come hard disk
- Il nuovo software Sampler II è stato completamente riscritto al 100% in codice macchina e incorpora routines più veloci, display più grandi e nuove caratteristiche di editing come Cut, Copy, Insert, Replace, Mix, Erase etc.

MICROMIDI

- Interfaccia Midi compatibile 100% per A500/2000
- Midi In, Midi Out, Midi Thru
- Isolamento Opto

SOLO £ 43.000

MIDIMASTER

SOLO £ 64.500

con 2 cavi Midi

- Midi In, 3 x Midi Out e Midi Thru
- Completa interfaccia Midi per A500/1000/2000 (specificare il modello)
- Compatibile con tutti i programmi Midi (in D/Music)
- Isolamento Opto

MOUSE GENIUS

£ 54.000

- Di alta qualità, sostituisce immediatamente il mouse di tutti gli Amiga
- Particolari in teflon per un movimento fluido
- Pallina in gomma per il minimo slittamento
- Sistema di lettura del movimento ottico 500/mm

Offerta speciale: gratis Mouse Mat e Mouse House

NUOVO MINI SAMPLER

- Un mono satmpler ad 8 bit di alta qualità fornito con Pro Sampler e Jammer software
- Compatibile con tutti gli altri programmi PD Sampler
- Input per microfono o jack da 3.5 mm e connessione DIN
- Utilizza la più aggiornata tecnologia surface mount e dispone di tutte le caratteristiche presenti su altri più costosi Sampler
- Di facile utilizzo, basta connetterlo ed è pronto a funzionare

SOLO £ 96.000

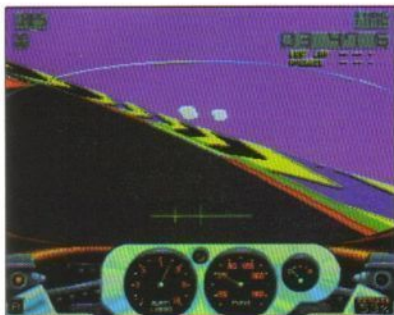
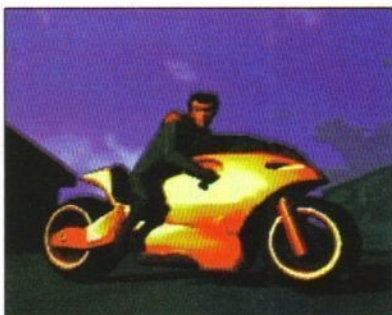
STAMPANTE A COLORI LC200

Potrete stampare a colori le vostre creazioni!

SOLO £ 494.000

- La stampante a colori Star LC 200 non solo stampa in alta qualità per i vostri normali utilizzi ma stampa a colori le vostre illustrazioni
- Non occorre acquistare altro, basta collegare ed è pronta per la stampa!
- Viene fornita completa di nastro

RED ZONE

Il campionato mondiale di motociclismo è già finito da qualche settimana e, ancora una volta, i piloti italiani hanno dimostrato la propria supremazia nelle classi 125 e 250 vincendo il titolo grazie alle superbe prestazioni rispettivamente di Gramigni e Cadalora. La 500 rimane ancora un tabù per i piloti tricolori e se volete trionfare in questa classe, non vi rimane altro che affidarvi alle simulazioni made in Psygnosis.

Aaargh! Frenate, state andando contromano! Non che faccia molta differenza, vista la velocità (o dovremmo dire la lentezza) con cui si muovono i poligoni.

Non lasciatevi ammaliare da quest'immagine della presentazione: l'intro è l'unica parte che si salva di *Red Zone*...

Il motociclismo sta vivendo in questi ultimi anni, probabilmente per lo scarso interesse dimostrato dal pubblico verso la Formula 1, monopolizzata prima dalla McLaren e poi dalla Williams, un periodo di estrema popolarità: se si esclude la classe 500 dove sono necessari grossi investimenti e in cui solo i colossi nipponici e la Cagiva hanno qualche probabilità di vittoria, le corse su due ruote sono un richiamo per migliaia e migliaia di persone, a causa della loro spettacolarità e della loro imprevedibilità.

Caratteristiche, queste, che dovrebbero costituire il punto di forza anche di *Red Zone*, simulazione della (un tempo) quotatissima software house Psygnosis. Seguendo la moda del momento, la casa di Liverpool ha optato per un gioco interamente vettoriale, ma dallo stile prettamente arcade.

Se questo vi suona come "già sentito", non preoccupatevi, non soffrite di allucinazioni: probabilmente nella vostra mente vagano immagini confuse del vecchio *Team Suzuki* della Gremlin, un simulatore motociclistico accolto entusiasticamente dalla stampa specializzata qualche annetto or sono e molto simile per molti versi a *Red Zone*.

Le caratteristiche di questo titolo sono quelle tipiche che contraddistinguono tutte le simulazioni del genere: è possibile scegliere se disputare una gara singola o un campionato del mondo, "settare" il livello dei dettagli, vedere il replay degli incidenti più spettacolari e cambiare inquadratura più e più volte.

Ovviamente si può anche scegliere se giocare con il joystick o con il mouse (nel qual caso si può calibrare anche la sensibilità) e la "cattiveria" dei nemici.

Questa ricchezza d'opzioni e un'introduzione particolarmente curata (ray tracing ritoccato, ancora una volta) non bastano però per bilanciare una giocabilità gravemente compromessa dalla lentezza delle routine poligonali (se volete avere una velocità appena accettabile dovete comprarvi un 68030, altrimenti nisba) e la totale mancanza di originalità che contraddistingue, purtroppo, i prodotti Psygnosis degli ultimi mesi.

In alcuni frangenti si denota addirittura una scarsa cura per gli aspetti salienti del gioco: quando si esce di pista e ci si riposiziona in carreggiata, ad esempio, la moto rimane girata nella direzione sbagliata e molto spesso si è costretti a smanettare a destra e manca, perdendo diversi secondi, per ripartire e riprendere la corsa.

In conclusione, possiamo tranquillamente affermare che *Red Zone* non solo non sale sul podio nella classifica delle simulazioni di tutti i tempi, ma non passa nemmeno il turno nelle prequalifiche. Peggio di così...

Cos'è: una moto o un veicolo spaziale? Per fortuna il livello dei dettagli è al massimo...

L'inquadratura posteriore è più spettacolare, ma assai meno utile quando si tratta di correre seriamente.

Simone Crosignani

http://speccy.altervista.org/

CURSE OF ENC

Riuscirà Brad a uscire sano e salvo da Enchantia? No di certo, se continua a starsene impalato di fronte al negozio di cibo di Frank...

Lo sapevo. Lo sapevo che un giorno avrei dovuto utilizzare le mie (invero forzatamente acquisite) conoscenze matematiche. Ad ogni modo, stavolta, il calcolo è semplice e la proporzione immediata, quindi vi dico subito che Marco Masini sta a *Monkey Island* come Paolo Vallesi sta a *Curse of Enchantia,* con il particolare che *Monkey Island* è un ottimo prodotto nel suo genere, Marco Masini no.

D'accordo, daccordo, *Curse of Enchantia* non sarà originale come *Monkey Island*, ma avete visto che grafica?

Siamo inondati dai cloni, sommersi dai replicanti che le software house, ratte come faine, sfornano seguendo il trend del momento. E così se il vostro pusher locale è a corto di "Indianagionsquattro", di "Monchiailand" o, al peggio, di "Uuk", ora sapete che *Curse of Enchantia* rappresenta un'efficace alternativa.

Il plot che sta dietro a questa nuovo titolo della Core non è per niente malaccio. Infatti narra le vicende di una strega che ha come ambizione suprema la chimera dell'eterna giovinezza, costi quello che costi. Ovviamente la pulzella non realizza che il suo cruccio è comune per lo meno a tutte le altre donne di Enchantia (e quindi all'intera popolazione, essendo precluso ai più rudi e villosi uomini l'accesso a questo mondo, e avendo questi ultimi diritto ad una dimensione, un tempo e uno spazio completamente differenti - chiaramente se diamo retta alla Core) e decide di soddisfare il suo ego distorto preparando un pappone magico nel famigerato pentolone.

Chiaramente, chi nega alle fanciulle il diritto (o il dovere?) di mantenersi fresche e desiderabili è un ignobile mestatore, anche se uno degli ingredienti necessari al funzionamento della brodaglia magica è un giovane imberbe richiamato dalla sua dimensione per far compagnia ad altri nauseabondi ingredienti nel fetido calderone.

Le animazioni di *Curse of Enchantia* sono discrete, ma i fondali, disegnati a mano, digitalizzati e in seguito ritocccati, sono un altro pianeta...

Curse of Enchantia difetta in situazioni come queste in cui, per avanzare, bisogna recuperare un oggetto (in questo caso un ciuffo di alghe) nascosto in mezzo al fondale e perciò invisibile.

Streghe, maghi e affini la fanno da padroni in quest'ultimo periodo nella avventure e nei RPG ed *Enchantia* non è certo l'eccezione che conferma la regola.

HANTIA

Non so se vale la pena di specificare che il ragazzuolo in questione è sotto il controllo del vostro mouse, e l'unica cosa che desidera, dopo essere stato teletrasportato ad Enchantia, è tornare nella sua dimensione e riprendere la partita di baseball interrotta.

Per raggiungere il suo scopo Brad (questo è il nome del ragazzo) deve attraversare tutto il regno di Enchantia interagendo con l'ambiente e con i personaggi che lo popolano tramite un'interfaccia utente sicuramente innovativa ma con un po' di problemi di cui parleremo in seguito.

Invece della grafica ne discutiamo subito, e tutto quel che c'è da dire è che il colore è usato in maniera stupenda, con delle sfumature che a volte ricordano la produzione impressionista. Su un umile Amiga l'effetto globale della grafica è al livello di quello offerto dalla versione PC VGA a 256 colori ed il risultato è che *Enchantia* esercita un impatto veramente tremendo con le sole immagini ancor prima che queste inizino a muoversi.

Va infatti sottolineato che la maggior parte delle animazioni sono più che convincenti e le restanti sono davvero egregie. Il livello di dettaglio degli scenari è standard, ma questo solo perché abbiamo visto *Indiana Jones IV*. La tendenza al pittorico è comunque eccessiva, ma non lo avrei detto se questo aspetto della grafica non avesse delle influenze sul gioco.

Infatti talvolta è difficile decidere cosa esaminare e, soprattutto, perché controllare proprio quell'elemento del fondale quando ce ne sono almeno altri cinque identici, messi lì a scopo, apparentemente, decorativo?

L'eccessiva minuzia di certi oggetti è abbastanza deleteria per la longevità del programma, e subentra immancabilmente un senso di frustrazione quando si cerca un oggetto qualsiasi che permetta di uscire da una situazione di stallo, solo per scoprire, una volta trovatolo, che era effettivamente *troppo* nascosto.

Il commento sonoro non è disprezzabile, anzi, a volte è discretamente piacevole, ma il sistema iMuse è ancora molto lontano dagli uffici della Core. Comunque, alcuni degli effetti sono davvero validi, ed aggiungono una certa atmosfera.

Avevamo accennato in precedenza all'interfaccia utente: ad una prima analisi appare estremamente funzionale poiché è totalmente grafica ed elimina anche il problema della traduzione ai giocatori anglofobi. Purtroppo, però, smanettando per un po' con le varie icone ci si ritrova in una situazione di caos non indifferente, e tutto a causa del comando "Usa" e della gestione dell'inventario.

I problemi affiorano quando un oggetto contenuto nella vostra borsa deve essere utilizzato in congiunzione con un elemento del fondale o un altro oggetto. Le combinazioni sono così tante che spesso e volentieri il programma vi disorienta e ci si ritrova clamorosamente a non saper cosa fare con cosa. Tutto questo è piuttosto seccante e a volte attira prepotentemente la mano verso il tasto di reset, per fortuna i momenti di "spaesamento" non sono poi frequentissimi, ed il gioco riserva sorprese a sufficienza da farvi dimenticare questi peccatucci non troppo veniali.

Tiziano Toniutti

Ahiahiahi... La situazione non è delle più felici: Brad è sull'orlo del precipizio e solo un miracolo può salvargli la vita.

Genere Avventura
Casa Core
Sviluppatore Interno

• Scenari piacevoli
• Trama accattivante

• Interfaccia utente non immediata
• Situazioni frustranti

Versione Amiga

Fondamentalmente e formalmente identica alla versione PC, *Enchantia* per il 16 bit Commodore presenta esattamente gli stessi problemi di interfaccia utente. Le dimensioni dello schermo sono un po' ridotte e questo rende alcuni particolari più ostici da individuare, mentre il commento sonoro non vi costringerà a correre fuori ad acquistare il Gatorade per il povero chip audio. Il gioco necessita comunque di 1Mb di memoria.

Versione PC

***Curse of Enchantia* è stato sviluppato per un PC medio (un 286 equipaggiato di VGA e mouse) e infatti con questa configurazione il programma funziona davvero bene. La scheda sonora è sfruttata decentemente. L'importante è che abbiate un po' di spazio sul disco rigido.**

K VOTO

802 AMIGA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

G
QI
A
FK

È la seconda volta che la Core non brilla per originalità (remember *Jaguar*?) ma la qualità del programma è più che dignitosa e quindi anche stavolta la software house salva la faccia. Ho trovato ***Enchantia* sufficientemente impegnativo ed ambizioso, e discretamente piacevole per la varietà degli enigmi, non certo per la funzionalità delle icone. I tocchi di classe non mancano, ma l'influenza dei prodotti Lucas Arts ha sicuramente inciso nello sviluppo dello scenario e dei problemi. Questa indubbia somiglianza genererà un senso di déja-vu negli aficionados del genere, ma se questo sia positivo o negativo è esclusivamente relativo all'opinione di chi deciderà di errare per le locazioni di Enchantia.**

CURVA INTERESSE PREVISTO

minuto ore giorni settimane mesi anni

5 4 3 2 1 0

confronta & contrasta

È palese che un titolo come *Curse of Enchantia* debba essere confrontato con *Lemmings*... Ok, forse un confronto con *Monkey Island* e *Hook* è un attimino più sensato, e su un ipotetico podio *Enchantia* starebbe a pennello al secondo posto. *Hook* è infatti molto meno valido complessivamente, anche se la gestione degli input è decisamente più fluida, gli enigmi sono assai meno impegnativi di quelli del gioco della Core. Per quanto riguarda *Monkey Island*... beh, *Monkey* è *Monkey*, e non a caso. Il secondo episodio della serie è superiore per qualità globale, livello di interazione e puro divertimento ad *Enchantia*, ed anche se quest'ultimo fosse stato un gioco di impostazione più "seriosa" vi avremmo risparmiato un confronto con *Indy IV*.

ROME A.D. 92

Utilizzando la scheda VGA a 256 colori si può godere al meglio della cura e del dettaglio con cui sono stati realizzati i fondali.

Andando alle terme è possibile assistere a un paio di scenette "alla *Populous*" davvero esilaranti, come quelle dei visitatori che sguazzano qua e là o che si asciugano il fondoschiena con un asciugamano (niente di volgare, non vi preoccupate).

Ercolano sommersa dalla lava fuoriuscita da un'eruzione del Vesuvio: *Rome AD 92* è ricco di schermate che descrivono al meglio le situazioni nel corso dell'avventura.

Rampanti di tutto l'universo suonate a festa le vostre campane, alzate i vostri calici e preparatevi a festeggiare l'uscita di questo nuovo gioco della Millennium, dedicato a chi come voi passa intere serate a raccontare ad amici, parenti e affini la storia della propria "strepitosa" scalata alla piramide sociale.

Ma ancora più questo gioco riempirà di gioia quanti vorrebbero poter intrattenere schiere di amici in questo modo, ma non ne hanno l'opportunità in quanto da decenni fantozzianamente sottomessi ad un dispotico e collerico capo ufficio.

Ebbene, ecco l'occasione che da tempo aspettavate, il vostro riscatto, la chance per dimostrare a chi vi ha da sempre ritenuti degli inetti quello che effettivamente valete. Nelle vostre mani il destino di Ettore, schiavo di non precisata provenienza, e dalle grandissime aspirazioni. La storia ha inizio nella cittadina di Ercolano, proprio il giorno della catastrofica eruzione del Vesuvio (per la serie "quando si nasce con la camicia"...).

Dunque il primo obiettivo che dovrete perseguire sarà portare a casa la pelle. Ettore si muove in uno scenario isometrico (alla *Populous* o alla *Realms*, per intenderci) caratterizzato da una grafica a 256 colori molto ben realizzata (specialmente se potete disporre di una scheda VGA con 1 mega di RAM). Le azioni che gli sono consentite sono piuttosto limitate: consistono principalmente nell'interrogare gli altri personaggi, nel semplice salutare, nel pagare o nell'usare gli oggetti che nel corso dell'avventura si è procurato.

È buona norma consultare frequentemente la finestra delle azioni, all'interno della quale potranno apparire in particolari circostanze dei nuovi comandi, utilissimi per uscire da situazioni apparentemente senza sbocchi (non sottovalutate la presenza nel primo scenario del comando "minaccia", potrebbe costarvi caro...). Se sarete riusciti a mettervi in salvo dalla distruttiva esplosione del Vesuvio verrete condotti a Roma dove inizierà la vostra scalata al potere.

Nel suo complesso Rome AD 92 è un gioco divertente e appassionante caratterizzato da un'interfaccia utente molto pratica che gli garantisce una elevatissima giocabilità.

Dimessi gli abiti di schiavo ora il vostro compito è quello di avvisare l'Imperatore Gluteus Maximus (???) che c'è una congiura di senatori che lo vorrebbero morto. A parole naturalmente è tutto semplice, in realtà provate a convincere una zelante guardia di palazzo ad ammettere un semplice cittadino come voi alla corte del magnanimo Gluteus...

Riuscire nel vostro intento vi farà guadagnare la stima e la riconoscenza dell'Imperatore che per dimostrarvele vi nominerà senatore e vi spedirà in Britannia a capo di una legione di 16 uomini con l'incarico di recuperare un vessillo rosso rubato alle truppe romane di stanza sull'isola. Si tratta di uno dei due scenari militari che *Rome* ci propone.

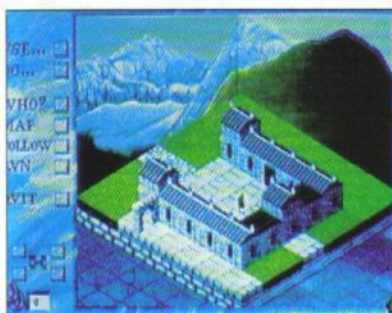
Per l'occasione cambiano gli strumenti a disposizione del giocatore, al quale vengono fornite diverse possibilità per guidare le truppe tramite una finestra "ordini". Terminata anche questa impresa Ettore torna nuovamente a Roma dove dovrà riuscire a convincere la popolazione a votare per lui alle immi-

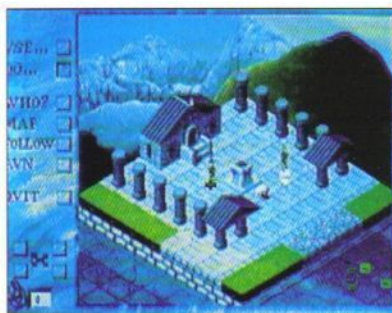
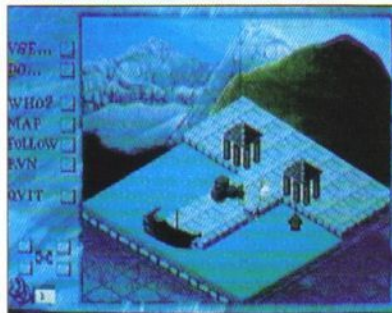
http://speccy.altervista.org/

VARIO

L'idea che sta alla base di *Rome AD 92* non merita certo l'Oscar per l'originalità, ma il modo in cui è stata sviluppata è decisamente particolare. *Rome AD 92* di fatto non rientra in alcuna categoria: ha in sé principalmente le caratteristiche dell'avventura, ricerca di oggetti, dialogo con gli altri personaggi... ma nel contempo è troppo legato alla "manualità" (occorre essere rapidi di mouse per riuscire a far compiere a Ettore tutte le azioni necessarie nel tempo previsto!) per essere considerato un avventura pura. Per non parlare poi dei due scenari militari, che gli potrebbero fruttare una menzione anche nel genere azione/strategia, insomma un vero e proprio "gioco trasversale"...

confronta & contrasta

A causa della sua ambientazione nella Roma Imperiale, *Rome AD 92* si può paragonare a *Centurion* della Electronic Arts. Nel gioco della software house statunitense si partiva un poco più in alto nella scala sociale, ma il concetto rimane lo stesso: dare la scalata al titolo di imperatore. Fra i due giochi la nostra preferenza va a *Rome*: il gioco della Millenium presenta un controllo più diretto sul nostro personaggio e alcune punte di umorismo nei vari scenari ce lo fanno preferire al più impersonale e serioso *Centurion*.

L'interfaccia utente è davvero il massimo della praticità: date una semplice occhiata alla parte sinistra dello schermo e potrete iniziare a giocare seriamente sin dalla prima partita.

I dialoghi sono tutti in "stile fumetto" con le classiche nuvolette: chiaro, semplice ed efficace al tempo stesso.

L'inquadratura isometrica è quella di maggior effetto, esteticamente parlando, ma ogni tanto causa qualche problema per i movimenti dei personaggi. Cliccare con il mouse su un punto nascosto da una casa o da una colonna non è proprio il massimo della vita...

Una nave? Perché, come credevate di andare in Egitto per proteggere la regina Cleopatra dal malefico fratello Tolomeo?

nenti votazioni per l'elezione alla carica di console.

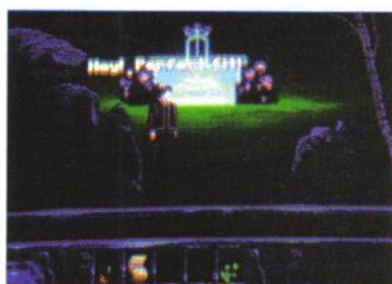
Raggiunto anche questo obiettivo il nostro ex-schiavo sarà chiamato nuovamente a dimostrare il suo valore nelle arti militari, correndo in Egitto a proteggere la regina Cleopatra dalle truppe del perfido fratello Tolomeo. Superate anche questa prova e sarete nuovamente nella capitale dell'impero. Qui la cittadinanza chiederà a gran voce all'ormai popolarissimo Ettore di defenestrare l'imperatore Gluteus Maximus che, mentre noi rischiavamo la vita in Egitto, ha pensato bene di perdere il lume dell'intelletto.

L'impresa non è particolarmente complessa: la popolazione è dalla nostra parte e non sarà difficile colpire (o far colpire!!!) l'imperatore. Alla sua morte il popolo ci osannerà portandoci in trionfo nel Foro, a questo punto tutto sembrerebbe deporre a nostro favore, ma... potremmo aver dimenticato qualcosa negli scenari precedenti ed accorgercene solo ora: troppo tardi per rimediare!

Nel suo complesso *Rome AD 92* è un gioco divertente e appassionante caratterizzato da un'interfaccia utente molto pratica che gli garantisce una elevatissima giocabilità. Muoversi con il mouse (pressoché indispensabile) sulla mappa cliccando sul punto in cui si vuole mandare il nostro Ettore è il modo più pratico per spostarsi all'interno del gioco. Il fatto che il nostro personaggio abbia a sua disposizione poche ed essenziali azioni non fa che aumentare ulteriormente la giocabilità, anche se, per lo stesso motivo, a rimetterci sarà la longevità del gioco: una volta diventati Imperatori difficilmente avrete voglia di ricominciare l'avventura da capo, ben sapendo esattamente quello che c'è da fare per passare ogni livello. Particolare menzione meritano alcune trovate divertenti, tutte da scoprire nel corso dei 6 livelli (una ve la suggeriamo noi: provate al secondo livello a comprare una schiava e a "usarla"...) e gli hint contenuti sul manuale, a cui ricorrere per superare uno schermo che ci paia particolarmente difficoltoso.

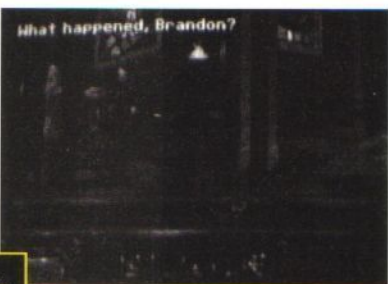
Diego Antonelli

THE LEGEND OF KYRANDIA

Due maghi combattono per il potere: le cose vanno sempre nello stesso modo in questi RPG Fantasy.

In *Kyrandia* i personaggi si esprimono proprio come nella realtà. Alla Westwood hanno posto molta cura in questi particolari.

L'entrata di quella caverna è decisamente minacciosa ma voi non avete paura, vero?

Finora, nel campo delle avventure interrattive, regnavano impunemente la Sierra e la Lucas Arts, ma ora dovranno vedersela con quelli della Westwood Studios, niente meno che i creatori di *Eye of the Beholder 1* e *2*!

Cosa dovremo fare con questo altare? Speriamo non si tratti di un sacrificio umano...

C'era una volta, molto tempo fa, nel più profondo di un'antica foresta, il magico mondo di Kyrandia, dove gli uomini e la natura vivevano in perfetta armonia in uno spirito di reciproco aiuto.

Come dimostrazione della loro fede e lealtà le forze della natura ragalarono al re della contea di Kyrandia un gemma magica, più conosciuta come Kyragem, dai poteri incommensurabili. La gemma venne custodita di generazione in generazione dalla famiglia reale, che garantiva, così, la protezione all'intero dominio da qualsiasi tipo di minaccia.

Col passar del tempo, però, la gemma fu sempre più deviata dal suo obiettivo principale e usata a scopi personali per svolgere lavori semplici in tutto il regno così che, un giorno, la regina Thelia decise di creare l'ordine dei mistici reali al solo scopo di controllare l'uso della gemma e dei suoi poteri. Scegliendo tra i vari creatori di gemme stabilì quattro discipline fondamentali: l'alchimia, il controllo dello spirito, la fabbricazione di pergamene e quella di gemme.

Kyrandia dovette poi sopportare alcune guerre prima di ritrovare finalmente la pace sotto il regno di re Benjamin, detto "il giardiniere", che ricostruì la terra. Negli anni a seguire però, il regno del Re William, il generoso, finì tragicamente in seguito all'assassinio suo e di sua moglie da parte di un giocoliere della corte, Malcom, che divise la Kyragem in varie parti per diminuirne il potere. Per qualche breve istante Kyrandia rimase sotto la tirannia del giocoliere.

Fortunatamente, Kallack, capo dell'ordine dei mistici e padre della defunta regina, creò un sortilegio che impedì a Malcom di lasciare il castello e così lo imprigionò. Preoccupato per la sicurezza del suo nipote Brandon, unico pretendente al trono, decise di allevarlo in una casa in campagna, nel bel mezzo della foresta di Timbermist, lontano dal castello.

> *I vari personaggi del gioco si muovono con estrema scioltezza e ognuno a suo modo dando all'avventura una sensazione di dinamismo difficile da ritrovare altrove.*

Era ancora troppo giovane e così gli fu nascosta la sua origine reale. Ma le cose andarono di male in peggio. L'ordine dei mistici s'indeboliva di giorno in giorno, le riserve magiche erano ormai esaurite e il potere di Malcom continuava a crescere finché un giorno non riuscì final-

Cosa succede Brandon? Nello studio del mago molti dubbi vengono risolti.

mente a spezzare l'incantesimo e cominciò la sua opera di vendetta (questa storia l'ho già sentita, non vi pare?). Cominciò col devastare poco a poco le terre di Kyrandia e finì per pietrificare Kallack.

A questo punto comincia la nostra avventura. Nei panni del giovane principe Brandon dovrete ritrovare l'amuleto magico, restituendogli i suoi poteri, recuperare e ricostruire la Kyragem con le varie gemme ormai sparse per tutto il regno, e infine sbarazzarvi del perfido e malvaggio Malcom (Niente male per un solo uomo!).

Messo da parte uno scenario piuttosto classico (per non dire iper-classico...) l'avventura si profila in maniera abbastanza similare alla serie di *King Quest*. Il controllo col mouse riprende l'ormai collaudatissimo sistema della Lucas Arts ma molto semplificato. Infatti, i programmatori hanno deciso di non mettere alcun comando del tipo parlare, raccogliere o spingere. Tutto si fa tramite il pointer del mouse. Non giudicate subito male il sistema perché in fondo è molto pratico ed anche abbastanza completo.

Spostando il cursore ai bordi dello schermo sceglierete da dove uscire, cliccando sullo schermo sposterete il personnaggio, cliccando su un oggetto lo raccoglierete o lo mollerete, cliccando su un personaggio ci parlerete, e per usare un oggetto basta prenderlo e cliccare dove lo si vuole usare... Più semplice di così!

Dal punto di vista grafico il gioco è una vera meraviglia. Le schermate VGA 256 colori sono molto belle e colorate, e danno a l'avventura quel giusto tono fiabesco. Certi quadri sono veramente eccezionali. L'animazione non è da meno. I vari personaggi del gioco si muovono con estrema scioltezza e ognuno a suo modo dando all'avventura una sensazione di dinamismo difficile da ritrovare altrove. Sembra quasi di guardare un cartone animato in TV!

Dal punto di vista grafico il gioco è una vera meraviglia. Le schermate VGA 256 colori sono molto belle e colorate, e danno a l'avventura quel giusto tono fiabesco.

Ma è senz'altro il sonoro la parte migliore del programma (per i fortunati posesssori di una scheda sonora) con delle musiche da sballo e un ambiente sonoro molto ricco. A questo punto vi chiederete: "Ma avrà pure qualche difetto questo gioco, no?". Ebbene, bisogna dire che la trama è abbastanza lineare e l'avventura è piuttosto facile da risolvere (almeno all'inizio!), il che probabilmente non garantirà una grande longevità al gioco anche se l'umorismo presente in tutta l'avventura vi farà passare ore molto gradevoli. Da consigliare soprattutto ai novellini.

Alex Pasetto

Gli alberi stanno morendo, bisogna assolutamente correre ai ripari! Forza Brandon, non stare lì con le mani in mano!

Genere Avventura
Casa Virgin
Sviluppatore Westwood Studios

• Sistema di gestione con il mouse molto semplice
• Grafica e animazione di ottima qualità
• Sonoro all'altezza della grafica
• Umorismo diffuso in tutta l'avventura

• Trama un po' scarsa
• Certi enigmi non sono del tutto logici

Versione PC

La grafica usa pienamente le capacita della VGA 256 colori e l'animazione è incredibilmente fluida per un computer che non usa un blitter (come l'Amiga per esempio), anche su un 286 a 12Mhz. Occupa approssimativamente 7 Mb sull' Hard Disk e usa la memoria espansa se disponibile, accelerando molto il gioco ed evitando le penose schermate nere tra una scena e l'altra. Il sistema di gestione del mouse è molto semplice e funzionale, basandosi sul solo click del tasto sinistro del mouse. I possessori di schede sonore si potranno anche rallegrare con le splendide musiche e il ricco ambiente sonoro.

K VOTO

865 PC

G
QI
A
FK

Appena caricato il gioco, si è subito colpiti dallo splendido lavoro eseguito dai programmatori. È una meraviglia per gli occhi, una sinfonia per le orecchie, sembra quasi di essere al cinema. Dopo qualche minuto però si comincia ad avere qualche serio dubbio sulla qualità dell'avventura stessa. Vi sembrerà che mi ripeta però quando raccogliete una goccia d'acqua e nella schermata dopo trovate un'albero con un impronta di goccia sul tronco vi viene come un dubbio...mah... e fosse solo questo! Evidentemente per questo primo gioco hanno cercato di creare un prodotto alla portata di tutti e dunque non troppo difficile. Ma non spaventatevi, rimane sempre un ottimo prodotto che vi fara passare ore gradevoli, soprattutto ai più giovani.

CURVA INTERESSE PREVISTO

minuto / ore / giorni / settimane / mesi / anni

5 4 3 2 1 0

Un vero e proprio paradiso terrestre, vero? Sembra quasi l'Isola Che Non C'è. Non staremo giocando a *Hook*, per caso?

confronta & contrasta

Il confronto con *King Quest 5* è inevitabile tanto sono simili i due programmi (e poi ve lo dicono anche sulla confezione!). In entrambi i casi l'avventura inizia con un giovane principe che deve andare a salvare il suo regno dagli oscuri progetti di qualche grande stregone, ed entrambi usano più o meno lo stesso sistema di gioco.
Ma anche se questo prodotto è tecnicamente migliore (il che è normale perché piu recente) bisogna dire che la trama di *King Quest 5* era molto più ricca e affascinante. Fin dall'inizio tutto sembra troppo facile ed evidente, il che nuoce molto alla longevità del prodotto e all'interesse che poteva suscitare. Peccato! Ma secondo gli autori, questo è solo il primo episodio di una lunga serie chiamata *Fables and Fiends*. Speriamo in bene per il prossimo e non dimenticatevi che fra poco esce *King Quest 6*!

Un vero e proprio paesaggio idilliaco. Sempre che qualcosa non si nasconda nel bosco.

Chi sarà mai questo figuro. Sicuramente qualcuno di importante per essere stato immortalato nella pietra.

http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

TROVERETE I NOSTRI PRODOTTI PRESSO I SEGUENTI RIVENDITORI:

PIEMONTE - VALLE D'AOSTA
ABA ELETTRONICA - V. C. Fossati, 5/P, 10100 TORINO
AGARTHI - Via Montegrappa, 112, RIVOLI (TO)
AMERICAN GAMES - V. Sacchi, 26/B, 10100 TORINO
ASTI GAMES - C.so Alfieri, 26, 14100 ASTI
COMPUTER HOME - V. S. Donato, 46/D, 10100 TORINO
COMPUTER WORK - Via Rivoli, 38/a, ORBASSANO (TO)
COMPUTERLAND - V. Mazzini, 30/32, 12037 SALUZZO (CN)
COMPUTING NEWS - V. Marco Polo, 40/E, 10100 TORINO
CSI TEOREMA - Via Losana, 9, BIELLA (VC)
ELETTRONICA SAS - V. Scalise, 5, 13100 VERCELLI
ELLIOT COMPUTER - P.zza D. Minzoni, 32, 28048 VERBANIA (NO)
INFORMATIQUE - V. Reg. Amerique, 31, 11020 QUART (AO)
K. & G. - Via Ranzoni, 2, NOVARA
MAGLIOLA - V. Porpora, 1, 10100 TORINO
MUSICA E DINTORNI - V. Bandello, 19, 15057 TORTONA (AL)
PLAY GAME SHOP - V. C. Alberto, 39/E, 10100 TORINO
PROGRAMMA 3 - Viale Buonarroti, 8, NOVARA
PUNTOVIDEO - C.so Risorgimento, 398, 28100 NOVARA
QUEEN COMPUTER - Via Demargherita, 4, TORINO
ROSSI COMPUTER - C.so Nizza, 42, 12100 CUNEO
SOFTEL - V. Nizza, 45/F, 10100 TORINO
TV MIRAFIORI - C.so Unione Sovietica, 381, 10100 TORINO

LOMBARDIA
ACTE snc - Via U. Foscolo, 48, MONZA (MI)
ALCOR - Via Paolo Sarpi, 7, MILANO
ALCOR - Viale Bligny, 22, MILANO
ALCOR - Viale Gran Sasso, 50, MILANO
A.S.I. - V.le Italia, 1 c/o Centro Commerciale Rossi, CORSICO (MI)
B & B - V. Cadolini, 6, 21013 GALLARATE (VA)
BCS - V. Montegani, 11, 20100 MILANO
BIT 84 - V. Italia, 4, 20052 MONZA (MI)
BIT LINE sas - Via Corridoni, 35, RHO (MI)
BIT SHOP - Via Carrobbio, 13, VARESE
BUSTO BIT - Via Gravinana, 17, BUSTO ARSIZIO (VA)
COMPUTER Sas - Galleria Ferri, 7, 46100 MANTOVA
COMPUTER SHOP srl - Via Cairoli, 8, ABBIATEGRASSO (MI)
COMPUTERMANIA - Via F. Cavallotti, 36, TREVIGLIO (BG)
DATA FOUND - V. A. Volta, 4, 22036 ERBA (CO)
EL-COM Sas - Via Libero Comune, 15, 26013 CREMA (CR)
ELTRONGROSS SpA - Via Leonardo Da Vinci, 54, BARZANò (CO)
FLOPPERIA - V. Le Montenero, 15, 20100 MILANO
FLOPPY - Via Morazzone, 2, VARESE
FUMAGALLI - V. Cairoli, 48, 22053 LECCO (CO)
GALIMBERTI srl - Via Nazionale dei Giovi, 28/36, BARLASSINA (MI)
GAMMA OFFICE SYSTEM snc - Via Sormani, 67, CUSANO MILANINO (MI)
H & S PRODUCT - Montebello, 83, MARIANO COMENSE (CO)
IL COMPUTER DI FERRARI - V. Indipendenza, 88/90, 22100 COMO
IL COMPUTER MALNATE - P.zza Repubblica, 3, 21046 MALNATE (VA)
IL CURSORE - P.zza Martiri della Libertà, 7/b, NOVATE MILANESE (MI)
JOYSTICK FUN - Via Lorenteggio, 38, MILANO
KRAMER - Via Kramer, 19, MILANO
L'UFFICIO 2000 - Via Val di Sole, 22, MILANO
LU.MEN. - V. S. Monica, 3/Ang. V.le Suzzani, 20100 MILANO
MANTOVANI TRONICS - V. C. Plinio, 11, 22100 COMO
MARCUCCI - V. F.lli Bronzetti, 37, 20100 MILANO
MASTER INFORMATICA - Via F.lli Ugoni, 10/b, BRESCIA
MASTER PIX - V. S. Michele, 3, 21052 BUSTO ARSIZIO (VA)
MEDIA MARKET SpA - Via Fermi, 1, CURNO (BG)
MEGABYTE - P.zza Castello, 1, DESENZANO GARDA (BS)
MEGABYTE - Via P. F. Calvi, 95, 46100 MANTOVA
MISTER BIT - Galleria Città Mercato, 20090 VIMODROME (MI)
MONDO COMPUTER Srl - Via Ghisleri, 35/37, 26100 CREMONA
NEW GAME - Corso Garibaldi, 199, LEGNANO (MI)
NEWEL - V. Macmahon, 75, 20100 MILANO
NEX COMPUTER - Via Bugatti, 13, RHO (MI)
NIKI SHOW-ROOM - Via Tavazzano, 14, MILANO
PENATI - Via B. Da Corbetta, 48, CORBETTA (MI)
PERGIOCO - V. S. Prospero, 1, 20100 MILANO
PRISMA COMPUTER - Via [illegible] da dovara, 8, 26100 CREMONA
PROXIMA - Strada Padana, 292 (int. Città Mercato), VIMODRONE (MI)
REAL TIME SOLUTION - P.zza Martiri della Libertà, 9, BOLLATE (MI)
RGB COMPUTERS - Via W. Gnotti, 38, 46043 CASTIGLIONE DELLE STIVIERE (MN)
RIGHI ELETTRONICA - V. C. Bernasconi, 12, 22029 UGGIATE TREVANO (CO)
RIVOLA - Via Mauro Macchi, 26, MILANO
SENNA - V. Calchi, 5, 27100 PAVIA
SUPERGAMES - V. Vitruvio, 37, 20100 MILANO
TINTORI ENRICO & C. - V. Broseta, 1, 24100 BERGAMO
VIDEO IMMAGINE, Via Bernocchi, 11-3, VILLA CARCINA (BS)
VIDEO SERVICE - Galleria Manzoni, 15, PAVIA
VIDEOTIME 2 - Via Carcano, 12/14, SARONNO (VA)
VIGASIO MARIO SpA - Portici Zanardelli, 3, BRESCIA

TRIVENETO
AL RISPARMIO - V.le del Lavoro, 18, Rovercenter, ROVERETO (TN)
BIT SHOP COMPUTERS - Via Manin, 43, PADOVA
CASA DEL DISCO - Via Ferro, 22, MESTRE (VE)
CASA DELLA RADIO - Via Adigetto, 47/49, VERONA
COMPUMANIA - Via Carlo Leoni, 32, PADOVA
COMPUTER POINT - Via Rovigo, 22/A, BOLZANO
COMPUTER POINT, Via Roma, 63, PADOVA
COMPUTER SHOP, Via P. Reti, 6, TRIESTE
COMPUTERSERVICE - Borgo Treviso, 150, CITTADELLA (PD)
CRONST - Via Galilei, 25, TRENTO
C.T.I. - Via Pascoli, 4, TRIESTE
ELETTRONICA BISELLO - V.le Trieste, 429/B, VICENZA
GIANFRANCO MARCATO COMPUTER - Via Venezia, 61, Centro Giotto, PADOVA
GUERRA EGIDIO - Via Bissuola, 20/A, MESTRE (VE)
MACROMAT - Via Museo, 54, BOLZANO
MOFERT 5 - Via Leopardi, 24, UDINE
MONDO GIOVANE COMPUTERS - Via Fuà Fusinato, 37/A, ROVIGO
MUSIC CENTER - Via Soprasasso, GARDOLO (TN)
SIDESTREET - BASSANO (VI)
SIDESTREET - MONTEBELLUNA (TV)
TECNOCITY - Via Valposina, 55, THIENE (VI)
VIDEOLANDGAMES - Via Rismondo, 4, TRIESTE
ZUCCATO - C.so Palladio, 78, VICENZA

EMILIA ROMAGNA
ARGNANI - P.zza della Libertà, 5/A, 48018 FAENZA (RA)
A. T. E. INFORMATICA - B.go Parente, 14/A B, 43100 PARMA
BIMAC - Via Galliera, 49, 40121 BOLOGNA
B.L. SISTEMI - Via Fulvia, 40, 41037 MIRANDOLA (MO)
BOLOGNA INFORMATICA - V.le Lenin, 45/b, 40138 BOLOGNA
BUSINESS POINT - V. Carlo Mayr, 85, 44100 FERRARA
CARTOLERIA PORTANOVA - V. Portanova, 18/A, 40100 BOLOGNA
CARTOLERIA STERLINO - V. Murri, 75/A, 40100 BOLOGNA
CENTRO OFFICE - Via Lazzaretto, 5/a, 42100 REGGIO EMILIA
COMPUTER HOUSE - V.le Tripoli, 193/d, 47037 RIMINI
COMPUTER HOUSE - Via Trieste, 134, 40800 RAVENNA
COMPUTER MANIA - P.zz.le Comandini, 2, 47042 CESENATICO (FO)
COMPUTER ONE Snc - Via Vela, 12/II, 40138 BOLOGNA
COMPUTER TIME - C.so Italia, 152, 40017 S. GIOVANNI IN PERSICETO (BO)
COMPUTER VIDEO CENTER - V. Campo di Marte, 122, 47100 FORLÌ
COMPUTERLINE - V. S. Rocco, 10/C, 42100 REGGIO EMILIA
D.B.F. ELETTRONIC Sas - Via G. da Carpi, 209, FIORINA DI SERRAVALLE (RSM)
DELTA COMPUTER - Via Martiri della Resistenza, 15/g, 29100 PIACENZA
EASY COMPUTER e SOFTWARE Srl - Via Pascoli, 37/a, 47037 RIMINI (FO)
EUROBIT - P.zza Risorgimento, 57, MODENA
FREE TIME COMPUTER - V.le Europa, 19, CESENA
FREE TIME COMPUTER - Via Ercolani, 3/g, BOLOGNA
GEMINI INFORMATICA - V. Durante, 6, PIACENZA
HIGH PRESTIGE - V. Carducci, 4, 29100 PIACENZA
INFOMASTER - V. Emilia, 124, 40068 S. LAZZARO DI SAVENA (BO)
L'ASTEROIDE - V. Cavour, 155/A, 47023 CESENA (FO)
L'ORSA MAGGIORE - V. C. Battisti, 17, 41100 MODENA
MICROINFORMATICA - P.zza Mart. Partigiani, 31, 41049 SASSUOLO (MO)
MINNELLA COMPUTER - V. Stalingrado, 105, 40100 BOLOGNA
MORINI & FEDERICI - V. Marconi, 28/C, 40100 BOLOGNA
NON STOP S.p.A. - V. B. Buozzi, 11, 40067 CADRIANO DI GRANAROLO (BO)
ORSA MAGGIORE Srl - P.zza Matteotti, 20, 41100 MODENA
PC PROFESSIONAL COMPUTER - Via Caffarelli, 9, FAENZA
PEGASO - P.zza Toscanini, PAVULLO (MO)
PENTA COMPUTER - P.zza Kenedy, 19/22, 48100 RAVENNA
POOL SHOP - V. Emilia S. Stefano, 9/C, 42100 REGGIO EMILIA
SABATELLI G.C. COMM.LE "I GIARDINI" - Via Giardini nord, 77, 41043 FORMIGINE (MO)
S & A - V. Spallanzani, 32, 41100 MODENA
SOFT GALLERY - Via Mortara, 30/a, 44100 FERRARA
S.P.E. POLETTI - Via di mezzo ponente, 383/a, 40014 CREVALCORE (BO)
SUPER BIT - V.le Bolognesi, 37, 47100 FORLÌ
VIDEO HOUSE - V.le Olimpia, 14/a, 42100 REGGIO EMILIA
ZANICHELLI - V. Saffi, 78/B, 43100 PARMA
ZETA INFORMATICA - V. Sofia, 9, 43100 PARMA
ZUCCHERELLI - V. Cavour, 74, 48100 RAVENNA

MARCHE
65 PIELLE di PAOLETTI & C. Srl - Via Martiri della Resistenza, 87/bis, 60125 ANCONA
EMY - P.zza Repubblica, 5, 60035 JESY (AN)
FIORETTI E VACCARINI Sdf - Via Leopardi, 55/c, 60016 FALCONARA MARITTIMA (AN)
FREE TIME COMPUTER - V.le de Gasperi, 78, ANCONA
PEGASO INFORMATICA - Via S. Petronilla, 78/79, 63023 FERMO (AP)
PERSONAL COMPUTER Sas - Via Pontelli, 2, 71100 PESARO
TECNOUFFICIO Sas - V.le del Lavoro, 3, 60035 JESY (AN)

LIGURIA
A. B. M. COMPUTERS - P.zza de Ferrari, 2/R, 16100 GENOVA
ACC. COMPUTERS - P.ta Parma, 28, 19038 SARZANA (SP)
CENTRO HI-FI MALASPINA - V. Repubblica, 38, 18038 SANREMO (IM)
ELITE COMPUTERS Sdf - Via Orsini, 31/r, GENOVA
FOTO MAURO - Via R.M. Canepari, 183/r, RIVAROLO (GE)
IL GRILLO PARLANTE - Via S. Canzio, 13-15-17, SAMPIERDARENA (GE)
IMPUT - V. Lungomare, 57/R, 16100 PEGLI (GE)
PAGLIALUNGA - Vico Liceti, 6, 16035 RAPALLO (GE)
PLAY TIME 3 - V. Delle Casaccie, 14/16/18, GENOVA
VIDEO CAR - C.so Cavour, 258, 19100 LA SPEZIA

TOSCANA
BOTTEGA DEL SUONO - V. S. Croce, 53, 55100 LUCCA
CIPOLLA ANTONIO - V. V. Veneto, 26, 55100 LUCCA
COMPUTER LAND - V. Del Pastore, 14, 57128 ARDENZA - LIVORNO (LI)
COMPUTER SERVICE - V. Dell'Unione, 7, 58100 GROSSETO
DIMENSIONE VIDEO - Via Paolinelli, 6, 55014 MARLIA (LU)
ELECTRONIC DREAMS - V. Dante, 77, 56025 PONTEDERA (PI)
ETA BETA - V. S. Francesco, 80, 57100 LIVORNO
FLOATING POINT - Gall. L. Da Vinci, 32, 54100 MASSA
FUTURA 2 - V. Cambini, 19, 57100 LIVORNO
IDEA SOFT - V. A. Vespucci, 98, 56100 PISA
IL COMPUTER - V. Colombo, 216, 55043 LIDO DI CAMAIORE (LU)
LA LANTERIANA - V. Carducci, 35, 56010 PISA
MATEX EL. PROF. - Via Saffi, 33, 56025 PONTEDERA (PI)
MICHELONI & C. - Via Colombo, 14/C, 58022 FOLLONICA (GR)
MULTIMEDIA - C.so Matteotti, 48, 57023 CECINA (LI)
NEW COMPUTER SERVICE - Via Degli Alfani, 2/R, 51100 FIRENZE
PUNTO ROSSO - V. Barontini,28, 57025 PIOMBINO (LI)
RED POINT - V. Zarini, 184, 50047 PRATO
SIRIUS ITALIA - V1° Maggio, 283, 51010 MASSA E COZZILE (PT)
TECNINOVAS COMPUTER - P.za Guerazzi, 19/21, 56125 PISA
TELEINFORMATICA TOSCANA - V. Bronzino, 36, 51100 FIRENZE

UMBRIA
COMPUTER STUDIO'S - V. IV Novembre, 18/A, 06083 BASTIA (PG)
ETA BETA COMPUTER - P.zza S. Domenico, 06034 FOLIGNO (PG)
G.B.C. di RAMOZZI - V. Porta S. Angelo, 23/A, 06100 TERNI
LOGICOM - V. della Scuola, 5/B, 06087 PONTE S. GIOVANNI (PG)
MIGLIORATI - V. Sant'Ercolano, 310, 06121 PERUGIA

ABRUZZI
BIT Srl - V.Teramo, 45, 65121 PESCARA (PE)
COMPUTER MARKET Snc - V. Trieste, 79/81, 65122 PESCARA
COMPUTER SHOP - V. Delle Cisterne, 15, VASTO (CH)
COMPUTER SHOP - V. Mario Bianco, 6/8, 66034 LANCIANO (CH)
COSMOS 3000 - V. Mazzini, 38, 65100 PESCARA
LA MELA - V. Dante Alighieri, 10/12, 65010 CEPAGATTI (PE)
SOFTING - V.le Nettuno, 4, FRANCAVILLA AL MARE (CH)
SPRING ITALIA Srl - V.Tiburtina, 63, 65129 PESCARA

LAZIO
ARICO' GIOVANNI - V. Magna Grecia, 71, ROMA
AVC Shop Service Snc - V. Empolitana, 134, TIVOLI
CAMPA ADOLFO - V. Prenestina, 426, ROMA
COMPUTEL - V. Ettore Rolli, 33, ROMA
COMPUTERMANIA - V. Dei Durantini, 62, ROMA
DISCOTECA FRATTINA - V. Frattina, 50, ROMA
DOTT. SOFT&MR. HARD - V. Amatrice, 24, ROMA
ELETTRONICA DI MILAZZO & C. - V.le Nobiliore, 16/22, ROMA
FANTASY CLUB di Aielli - V. Boccea, 92/c, ROMA
GEMAR Srl - V. Cavalleggeri, 65, ROMA
KEY BIT ELETTRONICA, V. Cialdini, 8/10, LATINA
L'ANGOLO DEL COMPUTER - V. Case Nuove, 3, CIVITAVECCHIA
METRO IMPORT Srl - V. Donatello, 37, ROMA
MUSICOPOLI - P.le Jonio, 17, ROMA
SPARAPANI - V. Cimarosa, 11, ROMA

MOLISE
COMPUTER SHOP - V. F. D'Ovidio, 17, TERMOLI (CB)
CONFAI - DIGIT - V. America, 261, 86039 TERMOLI (CB)
DE BUG INFORMATICA - V. Abruzzi, 9, 86042 CAMPOMARINO (CB)

BASILICATA
DATABANK Srl - V. Vaccaro, 348, 85100 POTENZA

CAMPANIA
COMPUTER MARKET - C.so Garibaldi, 65, 84100 SALERNO
FLIP FLOP - V. Appia, 68, 83042 ATRIPALDA (AV)
IACUZIO FILOMENA - V. Cacciatore, 20/22, 84085 MERCATO S. SEVERINO (SA)
KING COMPUTER - V. Rossini, 3, 84091 BATTIPAGLIA (SA)
MICROMEGA - V. Colombo, 28, 83100 AVELLINO
NUOVA INFORMATICA - V. Libertà, 185/191, 80055 PORTICI (NA)
ODORINO - V. Largo Lala, 22/AB, 80100 NAPOLI
SIT - C.so Secondigliano, 253, 80100 NAPOLI
VIDEO CLUB ODEON - V. Rosselli, 52, 80019 QUALIANO (NA)

PUGLIA
COMPUTERSHOP - V. G. Carli, 17, 70051 BARLETTA (BA)
DI MATTEO ELETTTRONICA - V. C. Pisacane, 11, 70051 BARLETTA (BA)
ELETTROJOLLY - V. Zara, 73/77, 74100 TARANTO
WILLIAMS - V.le Unità d'Italia, 79, 70100 BARI

CALABRIA
COGLIANDRO F. - Edicola Giornali - P.zza Castello, REGGIO CALABRIA
COMPUTER POINT GPA di Lo Papa - V. Napoli, 8, CASTROLIBERO (CS)
RIOLO - V. Venezia, 17, CROTONE (CZ)

SICILIA
AZETA - V. Canfora, 140, CATANIA
BASIC Sas - V.S. Martino, 32, PALERMO
COMPUTER LINE & ELETTRONICS - V. Calligratide, 104, AGRIGENTO
COMPUTER TIME DI S. FILIPPO - V. Garibaldi, 83, FLORIDIA
HOME COMPUTER - V. D. Alpi, 50/f, PALERMO
NIWA POINT - V. Michele Bonanno, 23, SIRACUSA
OFFICE AUTOMATION - V. Venezian, 75, MESSINA
PRISMA COMPUTER - V. Canfora, 122/124 - CATANIA
R.T.O. di Calogero Sas - V. Mazzini, 7/A - CASTELVETRO (TP)
TELSY - V. Sebastiano Olivieri, 35/37, SIRACUSA

SARDEGNA
COMPUTER POINT - V. Cavaro, 21/b, 21/c, 09100 CAGLIARI
COMPUTER SHOP - V. Oristano, 12, CAGLIARI
MESSAGGERIE SARDE - P.zza Castello, 11 (1° ammezz.), 07100 SASSARI
VIDEO GAMES - V. dei Mille, 17, SASSARI

Esigete solo Software originale

CTO 40069 Zola Predosa (Bo) - Via Piemonte 7/F - Tel. 051/753133 (r.a.) - Fax (051) 753418

ISHAR
LEGEND OF THE FORTRESS

Inizia così l'avventura del nostro eroe. Quasi disarmato, solo e in cerca di guai! Meno male che questo tipo ha qualche buona informazione.

Ecco la città indicata dall'amico di prima. Non sembra male...

Gli appassionati di GDR al silicio si ricorderanno che non molto tempo fa, un eroe di nome Jarel, Principe degli Elfi, fu chiamato per salvare Arborea dalle malefiche grinfie di Morgoth; naturalmente tutto andò per il verso giusto, e Jarel riuscì a ripristinare l'ordine e la bellezza nelle sue terre, che furono ribattezzate con il nome di Kendoria.

Ma come succede in tutte le saghe fantasy che si rispettino, dopo solo una generazione il male è già pronto per sfidare nuovamente il bene, con rinnovata potenza e vigore, e la prima vittima della nuova ondata di Caos che sta invadendo Kendoria è stato proprio il mitico Re Jarel, ucciso in circostanze alquanto misteriose.

Dunque Kendoria ha bisogno di un altro eroe, pronto a combattere le tenebre per raggiungere il trono di Ishar e eliminare il nuovo malvagio profeta, Krogh, un ambizioso mago che ha deciso di governare il mondo intero grazie ai suoi poteri e a quelli del Caos.

Aramir, che poi è l'eroe di turno, inizia la sua avventura, solo e armato di un misero coltello, partendo alla volta di Angaran alla ricerca di uno degli avventurieri che aiutarono anni addietro Jarel a sconfiggere Morgoth. Vi accorgerete subito che il sistema di gioco di *Ishar* assomiglia in modo sorprendente a quello di *Eye of the Beholder II* della SSI: la parte principale dello schermo racchiude la visione in prima persona del mondo esterno,

... A parte questi tre orchi che hanno voglia di banchettare con il mio oro. Ma la mia spada (delle dimensioni di un coltellino svizzero e dal costo di un carro armato) li sventra tutti in men che non si dica.

Bel posticino questo bar. Ascoltando i discorsi dei clienti, veniamo a sapere che nella città c'è un ex-compagno del defunto Re Jarel. Meglio parlare con lui.

E infatti ecco qui Akeer. Un po' stringato, ma chiaro: bisogna cercare lo spettro di Argahmort per avere qualche idea di dove andare. Beh, ora ve la dovrete cavare da soli!

L'armeria. Anche se ben forniti, hanno dei prezzi da Riviera Romagnola. Una mazza neanche troppo grande costa ben 3200 Pezzi d'oro!

http://speccy.altervista.org/

mentre una striscia in basso mostra i sei componenti del vostro party di accaniti avventurieri. Infine, una colonna laterale contiene l'ormai abituale serie di frecce che consentono di spostarsi nelle quattro direzioni e di girarsi di 90 gradi.

All'inizio Aramir è solo, ma basta cercare in qualche bettola per trovare un avventuriero disposto a seguirlo nelle sue peregrinazioni. Purtroppo l'interazione con i personaggi non giocanti è davvero limitata; infatti, se vedete qualcuno che gira per il bosco, basta andargli vicino: se è un amico e ha qualcosa da dirvi, apparirà il suo messaggio (al quale comunque non potrete quasi mai ribattere), se invece è un vostro avversario, inizieranno a piovere coltellate, pugni, calci, ecc.

Certo, visto che una delle prerogative dei GDR è la possibilità di comunicare attivamente con gli NPC, tutto ciò non va certo a favore di *Ishar*. Inoltre, per continuare con la lista dei "difetti", ogni volta che vorrete salvare, dovrete sborsare ben 1000 pezzi d'oro (per darvi un'idea del loro valore, con 900 pezzi d'oro potete comprare un coltello...), quindi non potrete salvare poi tanto spesso, visto che i negozi di Kendoria hanno prezzi da alta stagione.

Tuttavia, a parte questi problemi che secondo noi potevano essere facilmente evitati, *Ishar* offre abbastanza divertimento: dovrete esplorare numerose città e superare diverse quest, tutte in stile investigativo, e abbastanza complesse; a volte potrà capitarvi di non sapere bene cosa fare, visto che le indicazioni fornite dagli NPC sono abbastanza lapidarie e sibilline, oppure potrete perdervi per le terre di Kendoria, che sono davvero vaste, anche se poco varie, ma sicuramente, prima di finire l'avventura e sedervi sul trono di *Ishar* trascorrerete un bel po' di notti insonni.

Paolo Paglianti

confronta & contrasta

L'attuale K-Parametro dei GDR è *Ultima 7*, ma *Ishar* è più sul genere *Dungeon Master*, e data la sua somiglianza con *Eye of the Beholder II*, abbiamo preferito confrontarlo con quest'ultimo: beh, anche se la grafica non è curata come in *EOB II*, *Ishar* offre qualcosina di più rispetto al prodotto 3D della SSI.

Prima di tutto, il mondo è più vasto e più realistico, infatti troverete locazioni particolari come negozi, templi, dottori che in *EOB II* mancavano completamente, ed è abitato da più NPC - con cui però avrete scarsissimi rapporti! Bisogna poi considerare che le indicazioni degli NPC come Azalgorm sono volutamente imprecise, rendendo il tutto ancora più difficile. In definitiva, *EOB II* era più mirato verso degli obbiettivi precisi e facili da raggiungere, come aprire una porta o eliminare un mostro particolarmente duro, mentre *Ishar* offre più cose da fare, anche se a volte vi capiterà di avere la spiacevole sensazione di non sapere cosa fare.

Genere Avventura
Casa Silmarils
Sviluppatore In Casa

K VOTO
810 PC

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
G
QI
A
FK

• Più vario di *EOB II*
• Molte cose da fare

• Poca interazione con gli NPC
• Fin troppe cose da fare
• Sistema di gioco un po' troppo datato

Versione PC

***Ishar* su PC è abbastanza contenuto, almeno per gli standard attuali: occupa solo 1.7 MB di Hard Disk. Accetta tutte le schede grafiche, dalla CGA alla VGA (emulazione MCGA) e le sue discrete musichette possono essere sentite con una Ad Lib o con la Sound Blaster. È praticamente necessario un mouse, anche se è possibile guidare il party di avventurieri con la tastiera o con il joystick. Anche per quanto riguarda la memoria, bastano i 640 KB di base.**

Versione Amiga

La grafica è leggermente inferiore ai 256 colori IBM, il sonoro è invece perfetto. L'installazione su hard disk diminuisce i tempi di attesa anche se è possibile giocare anche da dischetti.

Se *Ishar* fosse uscito sei mesi fa, probabilmente si sarebbe classificato sopra i 900 punti: il sistema di gioco è leggermente più avanzato di *Eye of the Beholder II*, ma tutto sommato c'è molto di più da fare che cercare la chiave giusta per questa porta o il sistema di superare quelle quattro botole; il vostro party deve farsi una bella scarpinata in superficie prima di avventurarsi nel sottosuolo, e le tre quest iniziali proposte da Azalhgorm sono più sul genere investigativo che su quello "ammazza e affetta".
Tuttavia in giugno la Origin ha dimostrato che su un 386 a 21 Mhz si può far girare un miracolo informatico come *Ultima Underworld*, in cui il giocatore vive una vera e propria avventura, commerciando con gli abitanti dello Stygian Abyss, ecc. Invece in questo prodotto della casa francese Silmarils i sei giocatori si muovono solo nelle quattro direzioni, l'interazione con i pochi NPC è ridotta all'osso, e ovviamente il clima di gioco di ruolo ne risente. Se vi è piaciuto *Eye of the Beholder II*, *Ishar* dovrebbe entrare a far parte della vostra collezione, ma non aspettatevi un'avventura virtuale al livello di *Ultima Underworld*.

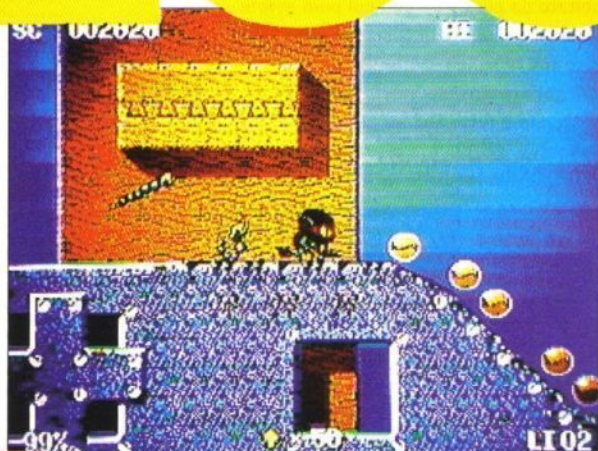
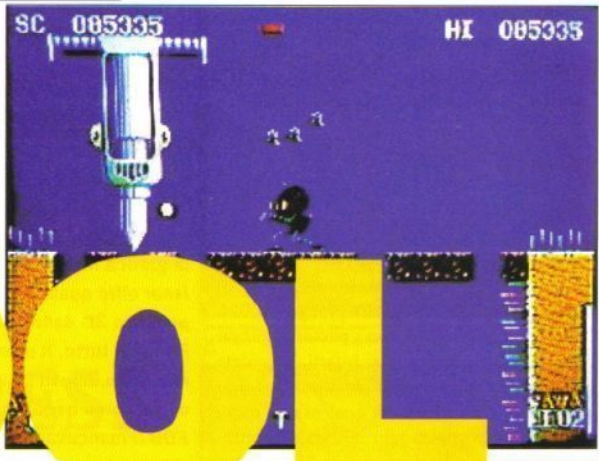
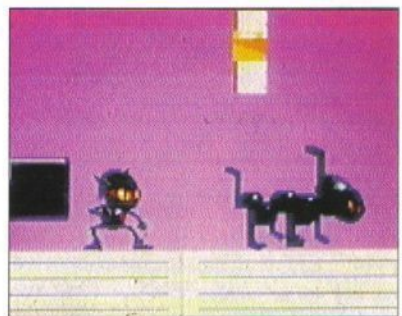
CURVA INTERESSE PREVISTO

Altro che mutua! Qua per farsi curare bisogna fare un leasing!

Altri nemici che cercano di affettarmi. Ma con il mio spadino li farò ben presto a pezzi!

Per allenare i muscoli, niente di meglio di un po' di esercizio. Qui si possono migliorare le vostre prestazioni di combattimento.

ZOOL

Fra le tante mosse a disposizione di Zool è molto utile quella che permette di scivolare sulle superfici inclinate, così da raggiungere velocità super*soniche*...

Il primo mondo, quello dei dolci, non è così facile come può sembrare: questi spuntoni, ad esempio, sono ultraletali...

Sarà, ma preferiamo ancora Sonic e Mario...

Non bastavano le Teenage Mutant Ninja Turtles, le Battletoads, i Simpson, Sonic, Zelda, Mario e Luigi: da oggi dobbiamo sciropparci una nuova star nello scintillante mondo dei videogiochi. Si tratta di Zool, un ninja della dimensione *n* in missione speciale sulla Terra per conto della Gremlin. Almeno avesse la faccia simpatica e non assomigliasse a uno scarafaggio...

Sicuramente molti di voi avranno visto il film *Ghostbusters*: i più fanatici probabilmente si ricorderanno anche che uno degli ectoplasmi malefici si chiamava Zool. Beh, ci dispiace, ma Zool della Gremlin non c'entra assolutamente niente con la sopracitata entità spiritica, nemica dei simpatici (si fa per dire) acchiappafantasmi.

Il protagonista di questo gioco è un ninja vagamente simile a una formica o uno scarafaggio (un insetto nero e arrotondato, comunque) che la Gremlin vorrebbe usare come proprio mascotte-simbolo, un po' come accade con Mario per la Nintendo e Sonic per la Sega. E quale miglior modo per battere il porcospino blu dal sorriso demente e l'idraulico italiano dai baffoni neri che affrontarli sul proprio campo? Nessuno, appunto: ecco perché alla Gremlin hanno deciso di far diventare Zool il protagonista di uno dei migliori platform, tecnicamente parlando, mai visti su Amiga.

Insomma, se ancora non l'avete capito, Zool è lo stereotipo del platform nipponico "da console", fatto videogioco per Amiga.

Non appena si inizia a giocare infatti l'impressione è quella di trovarsi di fronte a un titolo per Megadrive o Super NES: lo scrolling è velocissimo, la grafica è colorata e Zool si muove come un forsennato da una parte all'altra dello schermo. Anche le caratteristiche di *Zool* sono quelle tipiche di un qualsiasi platform di origine nipponica: ci sono i nemici di fine livello, i bonus, i power up...

Il nostro ninja può compiere una notevole varietà di mosse: è in grado di saltare, di scivolare, di tirare pugni e calci, di compiere piroette, di saltare e, fra le altre cose, di appendersi a una parete e di scalarla balzellon balzelloni: caratteristica questa che vi sarà particolarmente utile quando

Le musiche di Zool sono molto curate e raggiungono l'apice, ovviamente, nel mondo musicale.

Il mondo degli utensili: qui i nemici sono cattivissimi e si presentano sotto forma di seghe; martelli e martelli pneumatici impazziti.

Il mondo dei giocattoli è quello più curato graficamente: inoltre è quello che maggiormente si addice allo stile di *Zool*.

dovrete risalire una gola fra due pareti o evitare una serie di spuntoni. Ogni volta che Zool viene a contatto con un nemico o con un ostacolo naturale perde una certa dose di energia, recuperabile in seguito grazie ai numerosi bonus disseminati per i livelli, ottenibili anche distruggendo alcuni tipi di nemici.

Zool è composto da sette mondi differenti, ognuno dei quali è diviso a sua volta in altri tre livelli. Ogni mondo ha un'ambientazione, uno stile grafico, nemici e power up diversi: così, ad esempio, nel primo mondo, quello dei dolci, il nostro eroe deve vedersela con cioccolatini assassini, gommoni incavolati e chewing gum di ogni tipo. Lo stesso avviene con il Mondo Musicale (con note dagli istinti omicidi, chiavi di violino, amplificatori e casse gigantesche a sbarrarvi la strada), il Mondo della Frutta (le torte di mele non sono mai state così pesanti), degli Utensili (con martelli, seghe, scuri e altri oggetti che fanno paura solo a vederli), dei Giocattoli (con palloncini e automobiline che vogliono farvi la pelle) e del Luna Park. L'unica variazione alla regola è costituita dal Mondo degli Shoot 'em up: qui Zool balza a bordo della propria astronave (fatta ricalcando la forma della propria testa) e si tuffa nel più classico degli sparatutto a scrolling orizzontale: questo livello è probabilmente il più divertente, anche perché, di tanto in tanto, lo schermo si muove verticalmente, oltre che orizzontalmente, garantendo un aumento nella frenesia dell'azione.

Ogni livello è costituito mediamente da 100 schermi e se pensate che ne dovrete affrontare circa 2100 prima di arrivare alla fine del gioco capirete anche il perché della possibilità di scegliere il livello di gioco fra Easy, Normal e Hard (console style) e il numero dei continua.

Insomma, se ancora non l'avete capito, *Zool* è lo stereotipo del platform nipponico "da console", fatto videogioco per Amiga. Purtroppo alla Gremlin hanno impiegato molto tempo per programmazione, grafica e sonoro e non hanno dedicato abbastanza spazio alla progettazione del gioco vero e proprio, perdendo di vista il proprio obiettivo: creare una nuova star per migliaia e migliaia di videogiocatori. *Sonic* e *Mario* possono pure dormire sonni tranquilli: nessun ninja li scalzerà dal loro trono dorato, almeno per ora...

Simone Crosignani

Genere Piattaforme
Casa Amiga
Sviluppatore Interno

- Grafica e sonoro molto curati
- Scrolling fluido
- Giocabilità "da console"

- Scarsa varietà di gioco
- Rallentamenti con molti sprite sullo schermo

Versione Amiga

Tecnicamente parlando, alla Gremlin hanno fatto un eccellente lavoro con *Zool*: il sedici bit Commodore è stato sfruttato egregiamente e i risultati si vedono. Lo scrolling e velocissimo, il sonoro e la grafica sono buoni e non hanno nulla da invidiare a un qualsiasi titolo per console. Purtroppo bisogna segnalare qualche rallentamento quando il numero degli sprite su schermo diventa elevato e una quantità di caricamenti decisamente alta per un arcade immediato come dovrebbe essere *Zool*, ma per il resto è evidente che i programmatori della Gremlin sono fra i migliori sul mercato.

K VOTO

871 AMIGA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

G
QI
A
FK

Lo sapevo: *Zool* è stato talmente "pompato", lodato e idolatrato dalla Gremlin (la casa inglese è convinta di proporre l'eroe nerofacciuto come antagonista al ben più celebre porcospino Sonic) che pensavamo di trovarci di fronte a una futura pietra miliare nel campo dei videogiochi. La realtà è ben diversa: *Zool* è il solito platform come ne abbiamo visti a centinaia con i soliti power up, i soliti bonus e i soliti nemici. Certo, non è brutto, anzi, la realizzazione tecnica è pregevole: scrolling, grafica e sonoro sono ottimi, ma per il resto non vedo alcun motivo che possa garantire al titolo della Gremlin la qualifica di K-Gioco. Se solo avessero impiegato più tempo nel curare la giocabilità e meno nella programmazione...

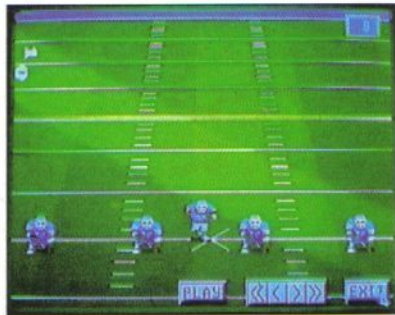
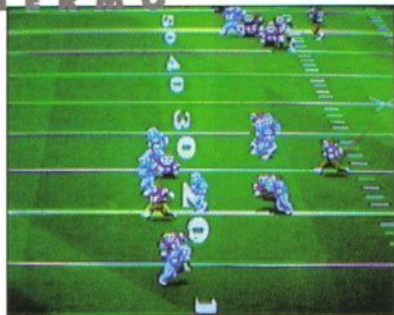
CURVA INTERESSE PREVISTO

minuto, ore, giorni, settimane, mesi, anni

0 1 2 3 4 5

Zool, come tutti i ninja di questo mondo, può saltare, appendersi e piroettare a proprio piacimento. Qui lo vediamo nel mondo musicale aggrappato a una nota semovente.

confronta & contrasta

Nel scegliere un platform fumettoso con cui confrontare *Zool* c'è solo l'imbarazzo della scelta. Il primo titolo che balza in mente è senz'altro *Robocod - James Pond 2* della Millenium. Il gioco della Gremlin purtroppo esce sconfitto su quasi tutti i fronti da questo paragone: il livello di programmazione è più o meno lo stesso (*Zool* vanta uno scrolling decisamente migliore, ma ha un numero di colori su schermo nettamente inferiore), grafica e sonoro sono più curati in *Robocod*, ma quello che veramente fa la differenza è la giocabilità. il titolo della Millenium è più vario, avvincente e ha una dose di umorismo tale da tenere incollato il giocatore al video per diverse ore.

John Madden

Il campionato NFL è ormai iniziato, e chiunque ha la fortuna, o l'onere, di non essere oscurato dai ripetitori di Tele +2, può godersi le partite in diretta; era logico supporre che sulla scia degli interessi, sportivi e commerciali, che un simile evento scatena, anche l'industria software proponesse nuove soluzioni nell'ambito dell'approccio videoludico di questo affascinante sport.

Finché si parla di sport vero possiamo essere tutti d'accordo, ma quando uno sport del genere si trasferisce tra chip, resistenze, condensatori e diodi la questione non cambia i propri termini? Come sempre il successo di un titolo software, sia ludico che gestionale, è dovuto in gran parte alle novità che apporta in un campo già saldamente consolidato. Nessuno è disposto a spendere decine di biglietti da mille per ritrovarsi un surrogato del programma che già possiede.

A dire la verità non è più molto semplice trovare novità eclatanti quando si sviluppa un videogioco sul Football Americano, quanto meno dal punto di vista delle visuali proposte al giocatore. Per quanto riguarda l'elemento tecnico e strategico invece, il pianeta software del Football si può quasi considerare interamente inesplorato. Di ciò si stanno rendendo conto anche i programmatori e gli sviluppatori che si trovano impegnati a produrre dei titoli che trattino quello che è uno degli sport più popolari d'America.

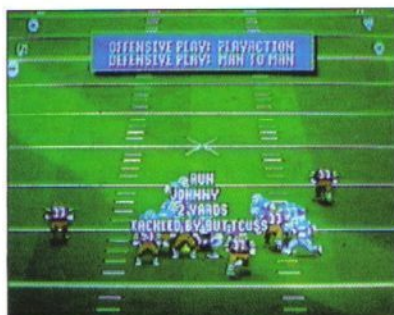
Per gli appassionati di football ormai non è più sufficiente scegliere alcuni schemi da mettere in pratica contro l'attacco o la difesa del computer o di un amico, o muovere degli sprite che si differenzino in maniera minima per quel che riguarda le caratteristiche fisiche e tecniche. Ormai si ha un interesse sempre crescente nel disegnare i propri schemi, nel provare soluzioni diverse nel caso un linebacker non sia all'altezza del full-back che deve aprire i buchi sulle corse, o un corner-back si faccia puntualmente imbrigliare dalle finte del wide-receiver.

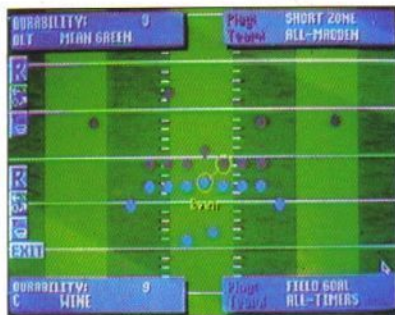
Come dicevamo chi produce software ha capito che il successo di un gioco sportivo non può più essere relegato solo all'aspetto squisitamente estetico. È necessaria un'ottima giocabilità e la possibilità di gestire la propria squadra nella maniera più dettagliata possibile. *John Madden 2* riesce a centrare in maniera egregia entrambi questi obiettivi, fornendo una buona giocabilità, uno standard a cui siamo ormai piacevolmente abituati, e una parte strategica competente e particolareggiata.

È superfluo dilungarsi sulle opzioni di gioco che, fatta eccezione per alcune novità, sono identiche a quelle dei giochi usciti finora su questo argomento, vale a dire replay, sostituzione dei giocatori, durata della partita, penalità e così via. Il campo di gioco viene mostrato da dietro l'azione in una prospettiva leggermente inclinata, come sembra essere ormai diventata la regola per i giochi che riguardano il football americano.

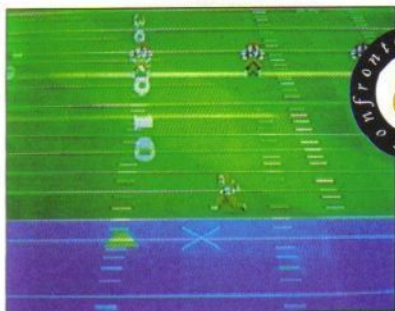
Una novità interessante è rappresentata dal fatto di poter mettere di fronte due giocatori in base alle loro caratteristiche, cosa che un allenatore NFL capisce dopo poche giocate. Il meccanismo è semplice: ogni giocatore possiede delle caratteristiche diverse, ed è quindi logico che alcuni difensori siano più efficaci di altri, stessa cosa dicasi per gli attaccanti. Se giocando ci si rende conto che un runner è troppo svelto per il suo diretto avversario, la cosa migliore da fare è cambiare la marcatura, rendendo la vita più difficile alla squadra in attacco; per contro, se un corner back si rende autore di numerosi errori o non riesce a marcare adeguatamente l'uomo, diventa logico spostare il proprio ricevitore su quel corner back e indirizzare il gioco verso quella zona del campo.

Naturalmente la cosa può essere riportata anche agli uomini di linea, nel caso si vogliano aprire dei buchi nella difesa avversaria o chiudere gli spazi all'attacco. È la prima volta che un'analisi di questo tipo viene visualizzata su schermo tramite un menu apposito, il che rende le cose molto più facili per i novelli "coach" al silicio, e permette di vedere sfruttate al meglio le proprie strategie.

Le caratteristiche di ogni giocatore sono rispettivamente 14 per i giocatori dell'attacco e 10 per i giocatori di difesa, più alcune caratteristiche complessive che riguardano l'intera squadra e quelle

Alla fine di ogni azione appare sullo schermo un breve riassunto del "down" appena concluso: qui Johnny ha appena guadagnato 2 yard su un'azione di corsa.

Un passaggio lungo? Hmmm... Potrebbe essere una buona idea, ma non dimenticatevi di controllare le caratteristiche dei vostri ricevitori: forse una corsa si addice di più alla vostra squadra.

Pagina a fianco: Le azioni di *John Madden Football 2* sono particolarmente spettacolari, grazie all'inquadratura "a volo d'aquila" e alla cura con cui è stata realizzata la grafica

A sinistra: Ecco la rappresentazione bidimensionale di uno dei numerosi schemi disponibili in *John Madden 2*: ce ne sono 81 per l'attacco, 81 per la difesa 3-4 e 81 per la difesa 4-3. Ognuno di questi è rappresentato e descritto egregiamente nei manuali che trovate nella confezione, manuali che vi serviranno anche per inserire le password all'inizio del gioco.

Football 2

John Madden Football è stato realizzato mixando sapientemente bitmap e poligoni, quindi se non avete un PC veloce preparatevi a qualche rallentamento dell'azione.

Il gioco a cui si può associare in maniera più immediata *John Madden Football 2* è sicuramente il suo predecessore, e le differenze balzano subito agli occhi. Nel primo caso si parlava di un gioco vero e proprio, in questo proseguimento sembra di vedere la crescita di un prodotto dalla pubertà all'adolescenza, o dall'adolescenza alla maturità. Il confronto tra *John Madden Football 2* e il suo predecessore è praticamente improponibile se consideriamo le differenze tra i due titoli, ma consideriamo anche il fatto che il primo gioco che portava il nome di John Madden è sicuramente più indicato per chi vuole semplicemente giocare a football, il secondo è per chi vuole sentirsi realmente artefice della propria vittoria.

riguardanti il kicker.

Entrando nel particolare riguardo alle azioni disponibili per gli allenatori, possiamo considerarle praticamente infinite. La confezione contiene infatti tre manuali, uno con gli schemi d'attacco e due per quelli difensivi. I tre manuali contengono 243 schemi diversi, modificabili a piacere, 81 per l'attacco, 81 per la difesa 3-4 e 81 per la difesa 4-3. Ogni schema come abbiamo detto può essere modificato, e inoltre possono essere assegnati dei particolari compiti a uno o più giocatori in ogni schema, il che raggiunge il massimo per quanto riguarda l'aspetto strategico di un gioco che si basa proprio su questo aspetto.

In definitiva bisogna ammettere che *John Madden 2* non si differenzia troppo da quello che è ormai uno schema di gioco collaudato dai molti esempi che hanno raggiunto gli scaffali negli ultimi tempi, ma per quanto riguarda l'aspetto tattico del gioco è decisamente una spanna al di sopra di tutti i giochi usciti fin'ora. Abbiamo ripetuto più di una volta che i giochi sul football americano si rivolgono a un pubblico che, se può sembrare esagerato chiamare d'elite, è quanto meno competente e appassionato.

È difficile trovare giocatori occasionali di titoli che hanno nella strategia uno dei loro punti di forza, abbiamo visto lo stesso *John Madden* apparire con successo su console, ma in definitiva si trattavava di giochi prettamente "giocosi", che tralasciavano l'aspetto tattico in favore di quello dell'azione.

Bisogna considerare che presentare un gioco sotto l'aspetto prettamente strategico lo avvicina più a un prodotto SSI che non a uno sportivo della Electronics Arts, ma se questo può essere il suo maggior pregio, lo si può anche considerare un difetto.

Chi apprezza il football in maniera viscerale troverà *John Madden Football 2* il miglior gioco sin'ora mai prodotto, chi preferisce una semplice sfida tra amici per il gusto di essere il più forte, potrà pur sempre apprezzare la semplicità e la giocabilità di questo titolo ma non arriverà mai ad analizzarne le sue pressoché infinite potenzialità.

È decisamente difficile dare un consiglio su un gioco simile, soprattutto se consideriamo che i lettori possono apprezzare o meno l'esaltazione indiscriminata di prodotti che, se vogliamo, sono più mirati, particolari, che dedicati al grande pubblico.

John Madden Football 2 è decisamente un ottimo gioco, fantastico sotto certi aspetti, ma non è per tutti; chi non conosce le tecniche del gioco ne resterà sorpreso, disilluso, deluso forse, ma sappiate che il motivo di tali perplessità sono dovute alla ricerca della perfezione che gli autori del gioco hanno voluto raggiungere, e ci sono riusciti. Ve lo assicuro. Non so quanto dovremo attendere prima di vedere qualcosa di meglio, se dovessi essere smentito, comunque, sarei il primo a cui la cosa farebbe piacere!

Giorgio Baratto

K VOTO

895 PC

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

G
QI
A
FK

Trovare dei grossi difetti in *John Madden Football 2* è tanto facile quanto difficile. È certamente simile a molti altri prodotti già usciti riguardo a questo argomento, ma è altresì dissimile dal punto di vista strategico che non è possibile trovargli similitudini degne di una qualsiasi considerazione. *John Madden Football 2* è un gioco per esperti, per appassionati, e da qui non si scappa, ma è certo una gioia per i sopra menzionati prenderne parte, non ci sentiamo di consigliere un gioco del genere a chi è alle prime armi, sia a livello di computer che di football americano, sarebbe un contro senso, ma se conoscete gli sport americani e siete sicuri di poter apprezzare un gioco che non si ferma al fascino delle immagini, non mancate l'appuntamento con *John Madden Football 2*.

CURVA INTERESSE PREVISTO

minuto · ore · giorni · settimane · mesi · anni

5 4 3 2 1 0

VIKINGS
FIELDS OF CONQUEST

I giochi di conquista strategica ambientati nel medioevo sono sul mercato da moltissimo tempo - dall'alba stessa del divertimento su computer. Titoli come *Defender of the Crown* e *Lords of the Rising Sun* contribuirono a farli apprezzare al grande pubblico. Oggi la Digitek tenta di ripetere il successo della Cinemaware con un prodotto dalla veste grafica e dallo spessore di gioco adatti alle esigenze degli anni '90.

Non ci sono premi per chi carica *Vikings* e pensa a *Defender of the Crown*. La domanda a cui occorre rispondere è: si tratta di una valida evoluzione del benemerito titolo della Cinemaware o di una minestra riscaldata?

La presentazione grafica del gioco è buona, almeno agli occhi di chi era abituato a territori uniformemente colorati e a piccoli omini che rappresentavano gli eserciti. Il regno da conquistare, l'Inghilterra, è molto vasto e diviso in una miriade di contee e province.

In lizza ci sono sei condottieri, che possono essere impersonati da un giocatore umano o dal computer. Il gioco offre la possibilità di affrontare due diversi scenari: contro il computer o contro uno o più amici. La differenza sostanziale tra i due è che, se giocate contro la macchina, nella sfida per la conquista del potere si inserisce un elemento addizionale: i vichinghi. Questi barbari sbarcano sulle rive d'Albione più o meno a caso ed immediatamente tentano di arricchirsi il più possibile conquistando selvaggiamente a destra e a manca.

Lo schermo di gioco presenta al centro una visione parziale della mappa. Sulla destra appaiono tre icone e una serie di barre colorate che riportano le informazioni principali sul nostro regno. Le icone permettono di inviare ordini ai nostri eserciti, di ottenere informazioni sui territori e di effettuare ricerche minerarie a caccia di giacimenti di metalli preziosi. Queste ricerche possono essere effettuate solo nei territori da noi controllati. Le barre colorate indicano le materie prime in nostro possesso: legno, ferro, oro e pietra.

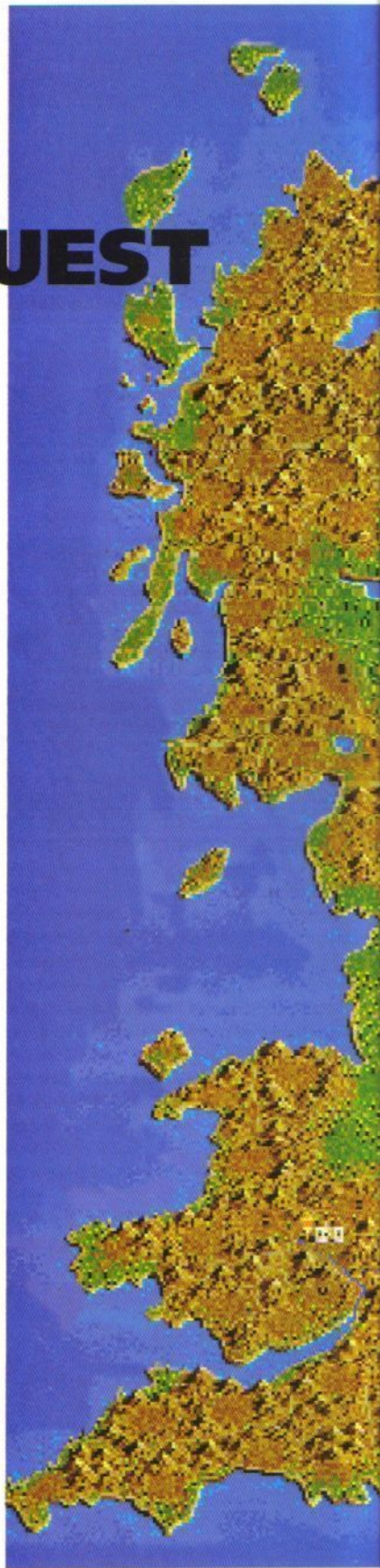
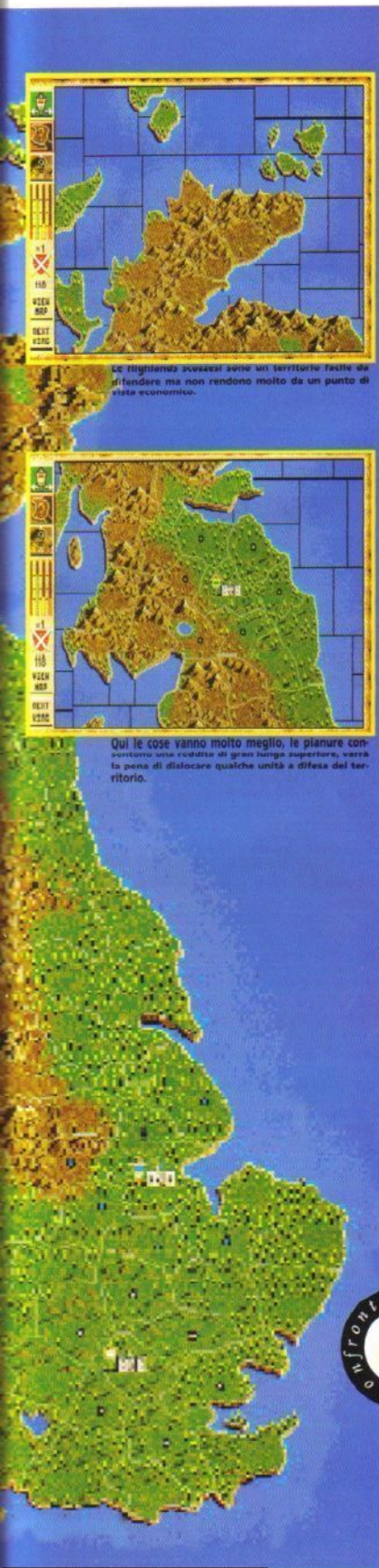
All'inizio il gioco si sviluppa piuttosto lentamente. L'area di gioco è grande e la nostra forza militare di partenza insignificante. Sviluppare un esercito competitivo è il primo obiettivo della partita. Si tratta di un'operazione che deve essere attentamente bilanciata tra rapidità e prudenza, perché il nostro popolo non è molto disposto a tollerare soprusi e una campagna fiscale troppo severa conduce quasi inevitabilmente a una rivolta (al contrario di quanto accade nel nostro paese, NdR).

Gli eserciti sono rappresentati con il loro stendardo, e si spostano di territorio in territorio conquistando nuovi possedimenti per i loro signore. La curva di crescita militare ed economica si innalza molto rapidamente e occorrono pochissimi turni perché due aspiranti imperi entrino a contatto ed inizino a darsele di santa ragione.

Le battaglie avvengono quando due eserciti rivali occupano lo stesso territorio. Esistono diversi tipi di unità militari che possiamo arruolare nei nostri eserciti: guerrieri di linea armati di spada, arcieri, balestrieri, picchieri, cavalieri, cavalieri a cavallo (non chiedeteci la differenza!), eroi e catapulte. Ogni unità ha un costo differente ed influisce differentemente sull'andamento della battaglia. Per esempio gli arcieri hanno due attacchi per turno, mentre i balestrieri solo uno, ma molto più letale ed accurato. Gli uomini armati di spada sono i più deboli, ma costano poco e utilizzarli per ingrossare le fila dell'esercito è conveniente.

Vikings è un gioco più "pulito", dove il giocatore può concentrarsi unicamente sui problemi della conquista e della gestione del regno

Esistono diverse opzioni di movimento per i nostri schieramenti. Una marcia forzata permette di aumentare il numero di punti-movimento a disposizione, stancando però pericolosamente le truppe. Un'altra opzione permette di fare accampare gli uomini per un po' di meritato riposo, molto utile dopo che si è combattuto un certo numero di battaglie. Se due eserciti occupano lo stesso territorio è possibile

http://speccy.altervista.org/

Le highlands scozzesi sono un territorio facile da difendere ma non rendono molto da un punto di vista economico.

Qui le cose vanno molto meglio, le pianure consentono una redditta di gran lunga superiore, varrà la pena di dislocare qualche unità a difesa del territorio.

scambiare uomini ed equipaggiamento tra di loro.

La battaglia è molto statica. Sinceramente speravo che il gioco proponesse una vista dall'alto del campo di battaglia e la possibilità di manovrare le varie squadre contro il nemico inviando ordini, sullo stile di *Lords of the Rising Sun* o *Centurion*. Al contrario, una schermata di battaglia riporta la composizione del nostro esercito e di quello avversario, mentre la situazione degli uomini uccisi, feriti e ancora in grado di combattere viene costantemente aggiornata. Alla fine inevitabilmente uno dei due schieramenti prende il sopravvento e l'altro è costretto a ritirarsi o a soccombere.

Essere un buon condottiero militare non è sufficiente. Occorre saper pianificare attentamente la strategia difensiva del nostro piccolo regno costruendo fortificazioni e castelli. Per fare ciò abbiamo bisogno di materie prime ottenibili con lo sfruttamento di territori boscosi, collinosi e montagnosi.

Sfortunatamente il gioco è straordinariamente carente per quanto riguarda gli effetti sonori e musicali. Titoli come *Powermonger* hanno dimostrato come un buon background sonoro possa contribuire straordinariamente a creare l'atmosfera adatta a questo genere di giochi.

Inoltre mancano le sezioni arcade che avevano reso famoso a suo tempo *Defender of the Crown*. Si tratta di una scelta che genera sentimenti contrastanti. Da questo punto di vista *Vikings* è un gioco più "pulito", dove il giocatore può concentrarsi unicamente sui problemi della conquista e della gestione del regno; molti però ritengono che una buona sezione arcade, oltre a fornire un diversivo alle lunghe sessioni trascorse a pianificare il nostro futuro sulla mappa, contribuisce ad aggiungere spessore al gioco. Personalmente non ho sentito la mancanza del torneo con i cavalieri e del tiro con la catapulta contro le mura avversarie, ma io sono il genere di persona che accoglie con lacrime di commozione una mappa dell'Europa in scala 1:10 coperta da milioni di pedine colorate, quindi decidete voi quanto questo influirà sul vostro apprezzamento del gioco!

Complessivamente *Vikings* non aggiunge molto al genere *Defender/Lords*, ma è comunque un discreto gioco programmato secondo gli standard richiesti ai nostri giorni. La presentazione grafica è di prim'ordine e la possibilità di regolare il livello di difficoltà ,decidendo personalmente quanti territori ogni condottiero deve conquistare per ottenere la corona, è molto azzeccata.

Vincenzo Beretta

Genere Srategico
Casa Krisalis
Sviluppatore Digitek

- Buona varietà di decisioni strategiche.
- Grande area di gioco.
- Condizioni di vittoria determinabili dal giocatore.

- Battaglie statiche.
- Nulla di veramente innovativo.

Versione Amiga

Il programma fa un discreto uso delle capacità grafiche nella mappa. Peccato per le carenze sonore. Il tempo di riflessione degli avversari non è vastissimo, è questo è molto utile quando si gioca contro cinque rivali controllati dal computer e si manifesta lo spettro di interminabili fasi di calcolo da parte della macchina.

Versione PC

Non si hanno notizie, per il momento, di una conversione per PC, ma non presenterebbe problemi di nessun tipo e personalmente la ritengo probabile.

K VOTO

788 AMIGA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

G
QI
A
FK

Vikings **è il genere di gioco del quale si può scrivere "piacerà molto agli appassionati di *Defender of the Crown*" o "piacerà solo agli appassionati di *Defender of the Crown*". Entrambe le cose sono vere. La struttura di gioco molto più complessa garantisce una maggiore longevità, e sviluppare una strategia vincente per il nostro regno che tenga conto di tutti gli elementi coinvolti richiederà diverso tempo e parecchi errori. Da questo punto di vista *Vikings* è un gioco che merita di essere giocato, ma non credo che potrà coinvolgere o incuriosire giocatori che rifuggono come la peste qualunque cosa si allontani da un joystick e da un bottone di fuoco.**

CURVA INTERESSE PREVISTO

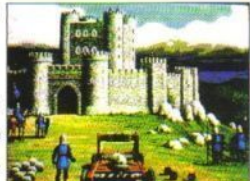
minuto ore giorni settimane mesi anni

5 4 3 2 1 0

confronta & contrasta

Volevo confrontare *Vikings* con *Elite*, giusto per il colpo di scena, ma non c'è niente da fare: il candidato è *Defender of the Crown*.

Bene, *Vikings* supera *Defender* in quasi tutti i settori: complessità, cose da fare, presentazione grafica e longevità. L'unico passo indietro è, per alcuni, la mancanza delle sezioni arcade. *Vikings* esce dunque vincente dal confronto, ma con un eccezione: se siete quel genere di giocatore che per anni gioca solo a *Risiko* e fugge terrorizzato da *Risiko Più*, tappandosi le orecchie con le palme delle mani per paura di dover imparare due regole nuove, allora restate fedeli al vecchio *Defender* - è più immediato.

http://speccy.altervista.org/

PROGRAMMA E MANUALE IN ITALIANO

ASHES OF EMPIRE

NELLA CONFEZIONE UNA VIDEOCASSETTA IN ITALIANO SPIEGA COME GIOCARE!

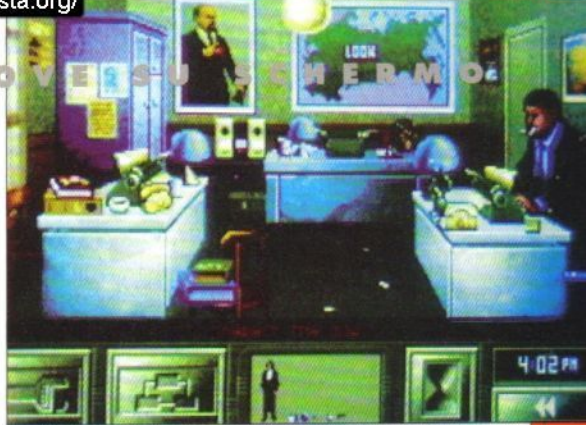
AMIGA
PC 286 O SUPERIORI.

SCHEDE GRAFICHE: VGA
RICHIEDE 1 Mb RAM.
SISTEMA OPERATIVO: DOS 3.0 O SUPERIORI.
INTERFACCIA: MOUSE E TASTIERA. JOYSTICK E TASTIERA.
SUPPORTA: ADLIB, ROLAND, SOUNDBLASTER.

93% AMIGA
("TGM" GIUGNO '92)

AI GIORNI NOSTRI, CIÒ CHE ACCADE QUANDO GLI IMPERI SI FRANTUMANO...
ISPIRANDOSI AGLI EVENTI CHE HANNO SCONVOLTO LA GEOGRAFIA DEGLI STATI DELL'EST EUROPEO MIKE SINGLETON HA CREATO UN GIOCO DALLE DIMENSIONI CICLOPICHE, UNA STRAORDINARIA COMBINAZIONE DI AVVENTURA E STRATEGIA. SELEZIONA UNA TATTICA VINCENTE PER RISTABILIRE L'ORDINE IN UN MONDO IN MANO AL CAOS EVITANDO, ALLO STESSO TEMPO, CHE L'ESASPERAZIONE DI INTERI POPOLI SFOCI IN UN CONFLITTO NUCLEARE.

MIRAGE

KGB

Ecco il vostro accogliente ufficio al Dipartimento P. Peccato che dobbiate dividerlo con un orso come Below.

È passato ormai più di un anno dal fallito colpo di stato che ha sancito il ritiro di Gorbaciov dalla scena politica mondiale, consacrando Eltsin come leader indiscusso del nuovo stato sovietico, ma quei giorni sono ancora vivi nella memoria di chi, ora dopo ora, ha seguito con ansia e trepidazione l'evolversi di quei drammatici eventi.

Ora la Cryo offre a tutti la possibilità di rivivere i giorni che precedettero il tentativo di restaurazione del vecchio regime mettendo il giocatore nei panni di Maksim Rukov, un agente appena trasferito al Dipartimento P di Mosca, un organismo che indaga su presunti tradimenti e comportamenti sospetti degli uomini del KGB.

La missione di Rukov è semplice: cercare di scoprire se la morte di Golitsin, un detective privato russo ex-agente del KGB, ha qualche attinenza con la precedente attività svolta agli ordini del partito.

Inizialmente sembra trattarsi di un caso ordinario, probabilmente un regolamento di conti da parte delle persone su cui il detective stava indagando, ma un'attenta visita nell'ufficio della vittima e un colloquio con la sorella confermano che i motivi della sua morte sono molto più complessi. Inizia così una serrata ricerca di indizi per scoprire l'identità di un fantomatico "venditore" e il responsabile di un misterioso traffico (a voi scoprire quale sia la merce) che porta alla scoperta di un diabolico intreccio di droga, rapimenti, omicidi e di un piano per estromettere Gorbaciov e riportare il paese sotto il controllo del vecchio regime.

KGB è un gioco molto bello consigliato agli avventurieri che amano il genere poliziesco

Il gioco utilizza un'interfaccia conosciuta e collaudata (tipo quella di *Dejavu II: Lost in Las Vegas* della Icom Simulations, per intenderci) che offre al giocatore la possibilità di utilizzare il mouse per compiere tutte le azioni possibili senza nemmeno sfiorare la tastiera. Le azioni più comuni vengono addirittura "suggerite" dal puntatore che si trasforma, quando si trova su un determinato oggetto, nel verbo che indica l'azione più ovvia da compiere.

Così se ci si trova su un oggetto la classica freccetta si trasforma in un LOOK - utile per eliminare gran parte degli elementi che fanno parte dello sfondo ma non possono essere né esaminati né manipolati in alcun modo. Se invece il puntatore si trova su una persona si trasforma in un appropriato TALK, su una porta in un GO e così via.

Oltre alla modalità "smart pointer" (puntatore intelligente) esiste un'altra modalità - richiamabile con la pressione del pulsante destro del mouse - che consente di eseguire alcune azioni secondarie di uso meno frequente (nascondersi, ascoltare, bussare, spostare).

La grafica è davvero molto bella - il gioco supporta solo la VGA a 256 colori (ormai divenuta uno standard). Secondo una tendenza ormai consolidata gli sfondi sono stati prima disegnati e poi digitalizzati. Non c'è molta animazione nel gioco - se si escludono i primi piani dei volti disegnati davvero magistralmente - e quando entrano in scena nuovi personaggi o quelli presenti si

La sede del Dipartimento P in tutto il suo splendore con tanto di guardia (all'uscita...).

Un primo piano di Vovlov, il vostro diretto superiore. Notare i volti disegnati in maniera magistrale.

muovono, vengono disegnati direttamente sullo schermo o rimossi e ridisegnati nella nuova posizione.

Ciò permette di evitare animazioni approssimative che spesso rovinano parte del gioco ma non è comunque un buon compromesso: meglio un personaggio che si muove poco fluidamente che uno che si materializza sullo schermo - perlomeno ai fini del coinvolgimento.

Gli schermi sono fissi e non esiste scorrimento quando si passa da uno schermo all'altro - la nuova locazione viene ridisegnata non appena si raggiunge il bordo dello schermo.

Il sonoro se la cava egregiamente: il gioco dispone infatti di sei temi musicali diversi e supporta Roland, AdLib e, naturalmente, Soundblaster. Niente di trascendentale, intendiamoci, ma si adatta molto bene al gioco.

Ciò che rende *KGB* così giocabile - come già accennato - è l'ottima interfaccia. Il sistema a puntatore intelligente è davvero funzionale e il ricorso ad un'ulteriore pressione del pulsante del mouse per accedere a verbi poco utilizzati (meno di una decina di volte durante il gioco) è più che giustificato.

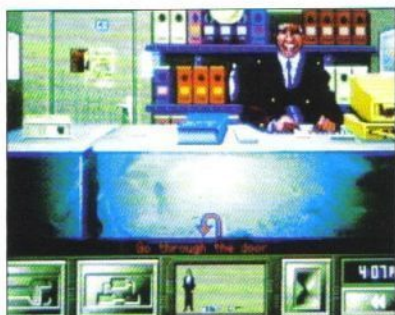
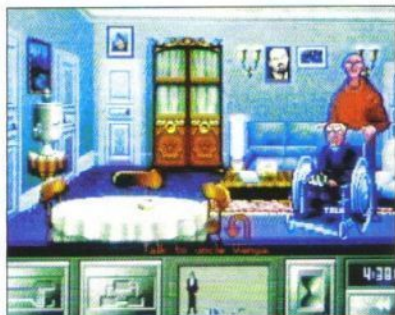
L'inventario - sempre presente sullo schermo - può essere richiamato semplicemente selezionando la finestra relativa che prende il posto della finestra di gioco. Tutti gli oggetti raccolti possono essere esaminati, presi - per essere utilizzati nel gioco - e perfino distrutti (utile per eliminare prove o oggetti scottanti).

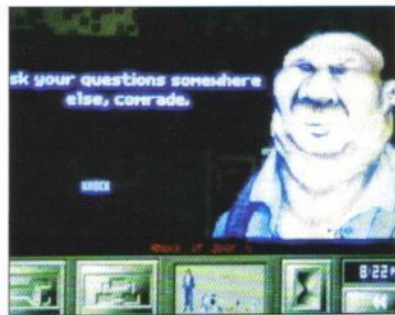
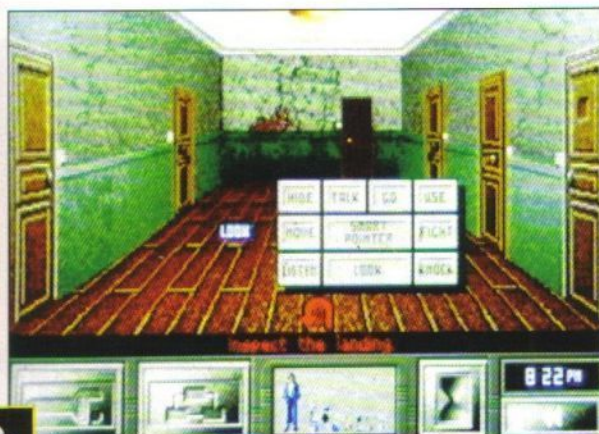
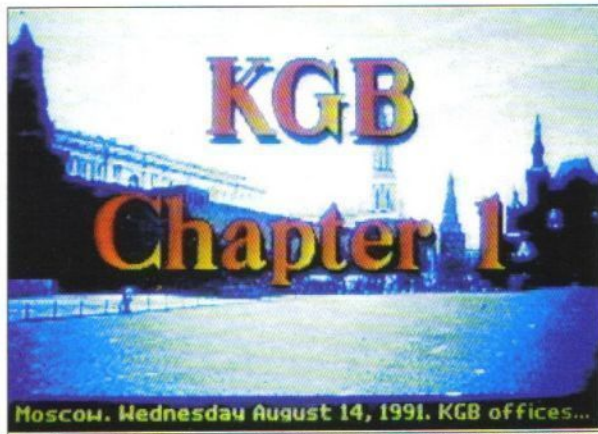
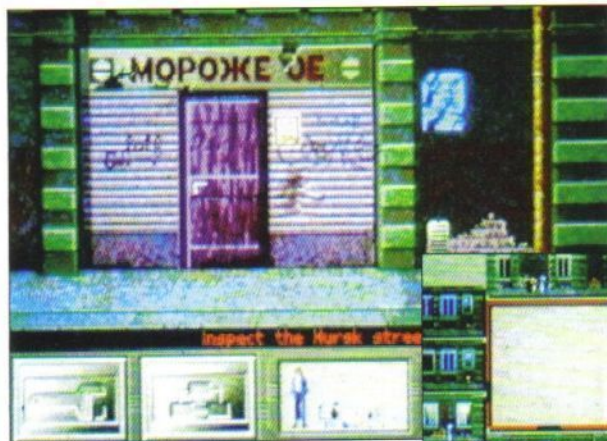
L'interazione con i personaggi è ridotta e avviene nel modo classico: il giocatore ha diverse frasi tra cui scegliere e, a seconda della risposta del personaggio o se guadagna utili informazioni, il suo elenco può arricchirsi di nuove domande.

KGB è dotato di mappa automatica (le locazioni non sono molte ma si tratta pur sempre di un'ottima opzione), di un meccanismo di "backtracking" che permette - quando si compie un passo falso che porta alla fine prematu-

confronta & contrasta

KGB non è certo il gioco capace di sostituire *Monkey Island II* come K-Parametro: il gioco è serio quindi non si ride, l'animazione è limitata ai primi piani dei volti e il genere è destinato ad avere un impatto minore sul pubblico.

In realtà il gioco con cui si potrebbe tentare un confronto è *Dejavu II: Lost in Las Vegas* - molto più simile in genere e formato. La grafica e il sonoro di *KGB* sono superiori, il gioco è dotato di numerose opzioni (mappa automatica e backtracking) e l'interazione con i personaggi è migliore ma *Dejavu II* offre la possibilità di dimensionare le finestre di gioco e di agire direttamente sulla finestra dell'inventario senza richiamarla a tutto schermo. Quelli di *Dejavu II* non sono elementi sostanziali quindi *KGB* emerge vincitore dal confronto ma se fossero stati implementati ne sarebbe scaturito un gioco migliore.

L'ufficio di Guzenko dove è possibile prelevare armi e materiale utile nelle missioni.

Lo zio Vanya con cui dividete il vostro modesto appartamento. Sarà anche un nostalgico brontolone ma è simpatico...

Lo schermo dell'inventario con il menù per la gestione degli oggetti deve essere richiamato a tutto schermo per essere utilizzato.

Il camerata Sytenko è il titolare di una strana macelleria: non ha mai carne ma sembra che gli affari vadano comunque bene.

Il menù delle azioni utilizzabile quando non è attiva la modalità smart pointer.

Mosca, 14 agosto 1992. Capitolo primo... Questo tranquillo inizio non lascia certo immaginare cosa ci aspetta.

La macelleria di Sytenko sembra essere perennemente chiusa (tranne che per pochi intimi).

La mappa automatica risulta utile per ricostruire, anche visualmente, la disposizione delle locazioni.

L'appartamento di Yasakev, un povero pazzo con manie religiose.

Genere Avventura
Casa Virgin Games
Sviluppatore Cryo

K VOTO

890 PC

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

G
QI
A
FK

- Trama coerente e intricata.
- Interfaccia semplice e funzionale.
- Utilissima opzione di backtracking.
- Ottima realizzazione dei volti dei personaggi.

- Animazione inesistente.
- Longevità discutibile.

Versione PC

***KGB* occupa solamente 2,5 megabyte ed è quindi alla portata di tutti gli hard disk (chi non ha almeno un paio di megabyte liberi?). La grafica utilizza solamente la VGA a 256 colori (non dite che non vi avevamo consigliato di comperarla...) e il sonoro supporta Roland, AdLib e Soundblaster. È possibile utilizzare il mouse o la tastiera (non chiedeteci quale sia meglio) e il gioco gira senza troppi problemi anche sui PC tradizionalmente lenti (8088, 8086).**

Come tutte le avventure - specialmente quelle di genere poliziesco / spionistico - *KGB* presenta inizialmente una curva di interesse piuttosto bassa - non perché il gioco non sia bello o interessante ma perché è necessaria qualche ora per muoversi a proprio agio all'interno dell'avventura.
Con il progredire del gioco vengono raccolte nuove informazioni e indizi e *KGB* comincia ad avvolgere il giocatore nella sua trama fitta e coinvolgente. A causa dell'eccessiva "serietà", a volte deleteria in avventure di questo genere già di per sé abbastanza pesanti, il gioco rischia di apparire leggermente noioso. Superati però - con l'aiuto di un po' di perseveranza - alcuni punti piuttosto ostici, *KGB* premia la costanza del giocatore offrendo una storia davvero complessa e interessante. Non consigliato ai principianti.

CURVA INTERESSE PREVISTO

ra del gioco - di tornare ad una posizione ritenuta "sicura" dal programma e di un'opzione che consente di visualizzare i recenti avvenimenti (incontri, dialoghi) tramite un paio di frecce che possono essere usate per muoversi avanti e indietro nella storia (senza la possibilità di cambiare gli eventi però, in fondo il passato è passato).

Trattandosi di un'avventura ambientata in un mondo piuttosto "reale", gli enigmi sono tutti molto logici e convincenti ma la parte più difficile sta nell'utilizzare in maniera appropriata le poche conoscenze inizialmente in nostro possesso per scoprire le informazioni veramente importanti.

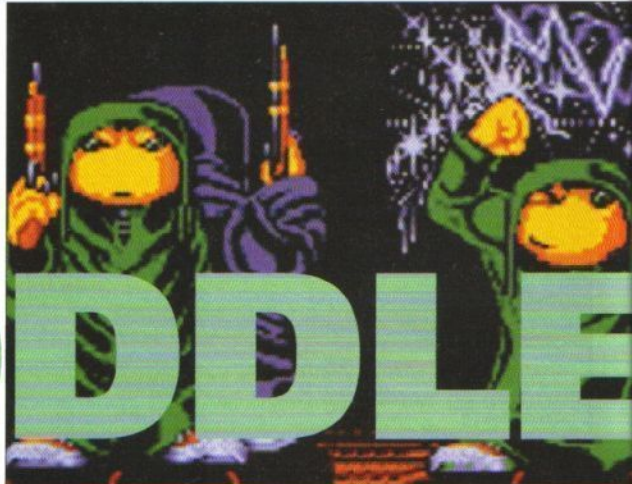
KGB è un gioco molto bello consigliato agli avventurieri che amano il genere poliziesco e che abbiano già un po' di esperienza alle spalle: non un gioco per esperti, certo, ma nemmeno per chi si avvicina per la prima volta al genere. Se vi sono piaciuti *Borderzone* e *The Third Courier* allora *KGB* fa certamente per voi.

Marco Andreoli

Il camerata Yasakev sembra essere proprio fuori di melone. Sarà il caso di fidarsi?

Anche lo stanzino dietro il club contiene ogni sorta di gente della peggior specie. Forse la coppia al tavolino ha sbagliato locale!!!

http://speccy.altervista.org/

TRODDLERS

Dopo un anno e mezzo dalla comparsa dei primi, piccoli e verdi roditori creati dalla Psygnosis, un'altra stirpe di animaletti "carini" ha preso i natali in Inghilterra, grazie ai ragazzi della Storm: chi riuscirà a prendere il sopravvento nello scontro tra i Lemmings e i Toddlers? Cerchiamo di scoprirlo insieme...

DIDA 3: Introduzione al livello successivo
Questa schermata è fondamentale per la buona riuscita della missione: prima di incominciare fate attenzione a quanti Troddlers dovrete salvare, quanti diamanti dovrete prendere e quanti nemici avrete da eliminare. Anche il tempo è molto importante: meno ne avete e più facile sarà sbagliare qualche mossa per la fretta.

Hokus e Pokus, i protagonisti di questo nuovo prodotto della Sales Curve, hanno commesso un grosso pasticcio: mentre davano una ripulita all'antro del mago Divinius, di cui essi sono apprendisti, hanno liberato centinaia di Troddlers, animaletti piccoli ed indifesi, praticamente privi di intelligenza ma capaci di camminare ovunque, anche a testa in giù, senza fermarsi mai.

Ora le bestioline hanno raggiunto, tramite un teletrasportatore, qualcosa come 175 locazioni diverse, alcune mantenendo la propria fisionomia, altre trasformandosi in temibili Zombies. Il guaio è che Troddlers e Zombies, entrando in contatto gli uni con gli altri, esplodono, estinguendosi rapidamente. Inoltre le zone in cui sono finiti gli esili esserini sono ricche di mortali trabocchetti: cannoni, tritacarne assassini, fuocherelli sparsi qua e là, mine, uccelli predatori, shuriken che scorrazzano per il cielo, ecc. Insomma, un gran bel problema, che i due responsabili, Hokus e Pokus, dovranno sbrogliare al più presto, rispedendo i Troddlers a casa attraverso altri teletrasportatori. Naturalmente con il vostro aiuto...

Innanzitutto occorre scegliere se iniziare l'avventura giocando da soli (vi aspettano ben 100 livelli diversi, di difficoltà crescente), oppure in due contemporaneamente; se non sarete soli ad affrontare l'impervio compito potrete anche decidere se giocare insieme, collaborando per la risoluzione di ogni livello (50 livelli) oppure ostacolandovi a vicenda (25 livelli): in questo caso Hokus prenderà cura dei Troddlers mentre Pokus si occuperà degli Zombies.

Consente di avere una sensazione di maggiore immediatezza rispetto a Lemmings.

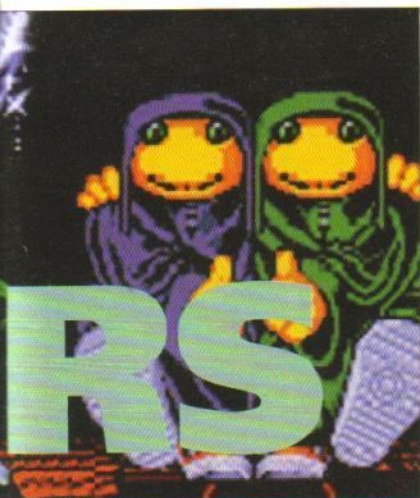
Come probabilmente avrete già capito, la differenza sostanziale di *Troddlers* rispetto a *Lemmings* è che qui non agirete direttamente sulle inermi vittime delle vostre disattenzioni, bensì su un vostro emissario, non appartenente alla razza che tentate di salvare, ma che impersona il responsabile (o i responsabili, se siete in due) della fuga che ha dato inizio all'avventura.

I mezzi che avete a disposizione per far giungere i Troddlers al teletrasportatore che li riporterà a casa non sono molti... anzi, a dir la verità

Qui parte l'avventura di Hokus: mettetevi comodi, vi aspettano altre 99 zone da completare prima di finire il gioco.

In questa schermata vi viene segnalato il successo o l'insuccesso della missione ed eventualmente il codice di quella successiva. Veloci a scrivere o dovrete ripartire da capo, se non volete aspettare che K pubblichi i codici di tutte le missioni.

Date un'occhiatina a quanto tempo si ha a disposizione: sì, siamo all'inizio della misione e già il cronometro segna 10 secondi. Calma e sangue freddo.

http://speccy.altervista.org/

Se le musichette del gioco vi tediano potete eliminarle e ascoltare solo gli effetti sonori.

sono solo due: la capacità di prendere e collocare, premendo il tasto di fuoco e muovendo il joystick, blocchi di granito, bombe, passaggi con direzione obbligatoria e quella di spingere dei massi, facendoli eventualmente cadere uno sopra l'altro o schiacciando dei nemici, generando così (non chiedetemi perché...) dei diamanti. Tali gemme sono talvolta indispensabili, come del resto l'eliminazione di un dato numero di Zombies (o di Troddlers se giocate con Pokus), per il completamento di un livello.

Ogni zona da "ripulire" viene rappresentata in un'unica schermata, senza perciò dover tenere d'occhio mappe o dover "scrollare" il luogo a destra o a sinistra alla ricerca del portale di uscita o dell'ultimo ometto rimasto. Ciò consente di avere una sensazione di maggiore immediatezza rispetto a *Lemmings*.

Anche il numero di Troddlers da evacuare per ogni mondo è molto inferiore rispetto al predecessore: se ne possono avere al massimo una ventina, contro il frequente centinaio di roditori da controllare nel gioco della Psygnosis. Ciò non vuole assolutamente dire che *Troddlers* sia più facile di *Lemmings*; anzi, spesso nel lavoro della Storm ci si trova di fronte a situazioni addirittura più ingarbugliate di quelle del suo predecessore. Per non parlare del tempo limite, poi, che rende quasi impossibile il completamento di alcuni livelli: pensate che uno degli ultimi mondi del "Solo Mode" vi mette a disposizione solo 10 secondi per riportare a casa otto Troddlers e prendere una ventina di diamanti!!!

Per quanto riguarda la realizzazione tecnica, va detto che alla Storm si sono dati da fare per rendere il prodotto all'altezza del progenitore, se non superiore. La grafica è molto curata, sia nei dettagli sia nei colori, esaltando le possibilità ben note dell'Amiga 500. Alcuni particolari, inoltre, come i Troddlers che scivolano sul ghiaccio o Hokus e Pokus che prima si sbracciano e poi schiacciano un pisolino se vengono lasciati disoccupati per troppo tempo, sono davvero di pregevole fattura, dando un senso di completezza a questo già ottimo prodotto. Anche il sonoro non è niente male, con diverse musichette piuttosto orecchiabili, benché un po' ripetitive sulla lunga distanza; gli effetti sonori, invece, non sono proprio il massimo, facendo spesso rimpiangere quelli di *Lemmings* (ricordate l'"Oh, no!" prima dell'autodistruzione? Indimenticabile...).

Simone Bechini

Genere Rompicapo Arcade
Casa Virgin - Sales Curve
Sviluppatore Storm

+	−
• Ottima ripartizione crescente della difficoltà • Azione veloce e spesso frenetica • Alcuni dettagli molto carini	• Metodo di controllo veloce e intuitivo, ma non sempre preciso • Longevità non assicurata al 100% per tutti i giocatori

Versione Amiga

L'Amiga dimostra ancora una volta di avere molto tempo prima della pensione: la grafica è parecchio curata, benché non molto varia; alcuni dettagli, già illustrati nella recensione, meritano di essere citati anche qui per l'attenzione che è stata posta nella loro realizzazione. Il sonoro non vi commuoverà per la dolcezza delle note ma è comunque adeguato al prodotto che lo supporta. Caricamenti velocissimi tra un livello e l'altro dall'unico disco della confezione definiscono una volta di più la buona fattura di questo software negli ultimi (piuttosto alti) standard della Storm.

K VOTO

880 AMIGA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

G
QI
A
FK

L'immediatezza di *Troddlers* vi permetterà di gettarvi direttamente nell'azione senza dover prendere la mano con controlli complicati o cose del genere. Dato che la difficoltà è perfettamente distribuita in maniera crescente dal primo all'ultimo livello, non subirete eccessive frustrazioni dall'esagerato impegno richiesto da un livello. I codici, inoltre, vi permettono (meno male!!!) di ripartire dalla zona raggiunta senza dover ripartire ogni volta daccapo. Da segnalare la fantastica possibilità di giocare uno contro l'altro: come in *Lemmings*, ma senza bisogno di avere due mouse, è eccezionale ostacolare l'avversario uccidendo i suoi ometti o spostando i mattoncini da lui collocati o addirittura facendoglieli sparire sotto i piedi. Davvero non male!

CURVA INTERESSE PREVISTO

minuto · ore · giorni · settimane · mesi · anni

5 4 3 2 1 0

confronta & contrasta

Assolutamente d'obbligo, nonché piuttosto evidente, data la scarsità di prodotti simili in circolazione (attendendo *Lemmings 2*), il confronto con *Lemmings*. I due giochi, comunque, se sono pressoché identici come idea di base, non lo sono nella realizzazione: innanzitutto (e non è una sottigliezza) in *Troddlers* non si controlla l'intera ciurma di disperati che vaga senza meta per lo schermo, ma la si condiziona con le proprie mosse. È un controllo quindi più indiretto, rispetto a *Lemmings*, benché non meno efficace. In quanto a varietà poi, il confronto è, sorprendentemente, appannaggio del prodotto Psygnosis: se in *Troddlers*, infatti, non c'è solo da far arrivare gli animaletti al portale ma anzi, a volte questo non fa neanche parte dell'obiettivo del livello, in *Lemmings* ci sono paesaggi e situazioni molto più differenti di quanto non lo siano qui. La longevità, di conseguenza, ne risente in notevole misura; e non è un caso che alla Psygnosis non abbiano fatto attendere troppo i data disk dell'originale *Lemmings*, a cui va, in conclusione, la nostra preferenza.

Sempre più difficile, è il momento di non tirarsi indietro!

THE LOST TREASURES OF INFOCOM II

La Infocom è stata per anni sinonimo di avventura e ancor oggi, a diversi anni dalla sua scomparsa, i suoi titoli rappresentano quanto di meglio si possa trovare in termini di ambientazione e sceneggiatura. Si, avete letto bene, proprio sceneggiatura perché le avventure della Infocom sono dei veri e propri libri, degli indimenticabili best-seller in cui il giocatore è protagonista. E non essendo dotate di grafica - si tratta infatti di avventure testuali - lasciano ancor più spazio a ciò che nessuna schermata grafica o macchina da presa riuscirà mai ad eguagliare... la vostra fantasia. In un cofanetto che passerà alla storia - contiene infatti una serie incredibile di mappe e materiale vario - trovano posto ben 11 avventure (no, non ci siamo sbagliati), 11 piccoli gioielli di inestimabile valore che tutti - proprio tutti - gli avventurieri dovrebbero possedere.
Ma diamo un'occhiata al contenuto:

BORDERZONE

Una delle avventure Infocom della seconda generazione. Nei panni di un agente segreto dovrete riuscire a consegnare dei preziosi documenti evitando che cadano nelle mani di agenti nemici.
Consigliato agli amanti del genere spionistico il gioco non presenta una difficoltà eccessiva ed è perciò adatto ad avventurieri di media esperienza.
Borderzone è anche dotato di un help in linea (proibito usarlo...).
GIUDIZIO: ✪✪✪

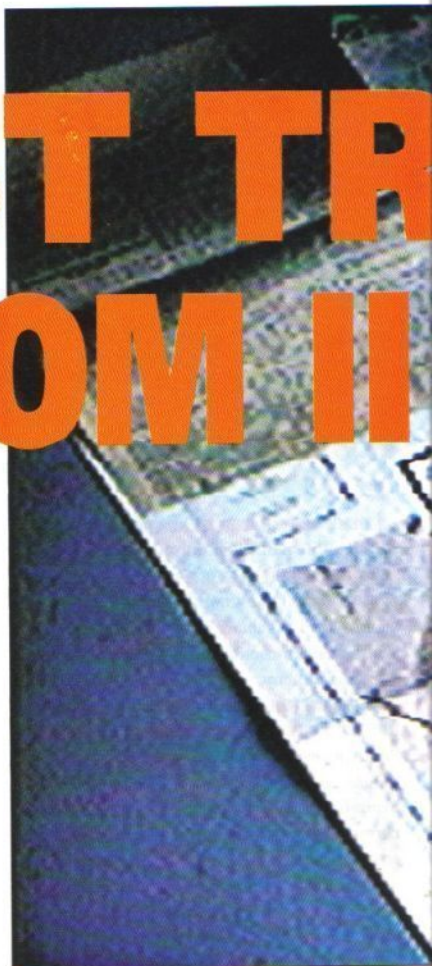
BUREAUCRACY

Scritta da Douglas Adams - lo stesso di Guida Galattica per Autostoppisti - è senza dubbio la più demenziale e divertente delle avventure Infocom. Nei panni di un onesto cittadino dovrete affrontare pericolose avventure e esplorare luoghi inaccessibili per riuscire a far pervenire alla vostra banca un modulo per il cambio di indirizzo!!!
Bureaucracy appartiene alla serie Interactive Fiction Plus - utilizza più memoria e contiene più testo ed enigmi - ed è consigliata agli avventurieri di buon livello.
GIUDIZIO: ✪✪✪✪✪

PLUNDERED HEARTS

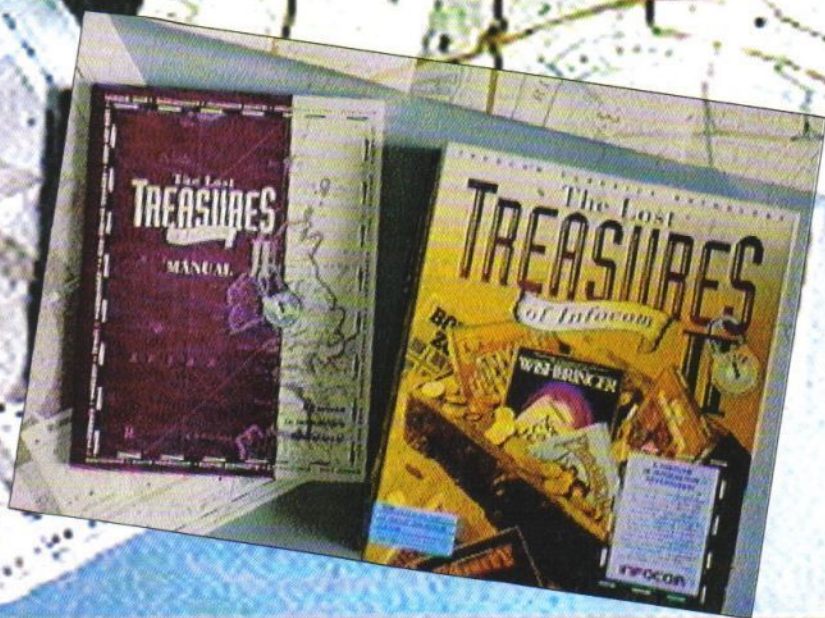
Non poteva mancare un'avventura ambientata all'epoca di pirati e bucanieri ma questa volta non dovrete vestire i panni di un eroe bensì di... un'eroina. Anche se ciò potrà far arricciare il naso a molti avventurieri il gioco è molto bello e sarebbe un peccato non dargli un'occhiata. Secondo le aspettative della Infocom, *Plundered Hearts* avrebbe dovuto avvicinare al genere anche il pubblico femminile ma senza dubbio ha contribuito a far vedere a molti avventurieri - maschi - le cose da un diverso punto di vista.
La storia è molto romantica (siete avvertiti) e il livello di difficoltà è medio.
GIUDIZIO: ✪✪✪

HOLLYWOOD HIJINX

Questa volta si tratta di una vera caccia al tesoro. In questa avventura di Dave Anderson avete ricevuto in eredità la casa del vecchio zio Buddy Burbank, regista di numerosi film di serie B, ma potrà essere vostra solo se ritroverete tutti i dieci tesori nascosti nella villa.
Molto belli gli enigmi, divertente la trama e colpo di scena finale... C'è tutto quello che un avventuriero potrebbe desiderare. Indicata per avventurieri di media esperienza.
GIUDIZIO: ✪✪✪✪

SEASTALKER

Questa avventura è stata realizzata per gli avventurieri alle prime armi e contiene degli enigmi semplici e una trama facile da seguire.
Nei panni di un intrepido scienziato dovrete utilizzare un piccolo sommergibile di vostra invenzione - lo Scimitar - per sventare la minaccia di una pericolosa creatura sottomarina.
Si tratta di una vera delizia per chi cerca un'avventura per avvicinarsi al genere ma è davvero troppo semplice per gli avventurieri più esperti.
GIUDIZIO: ✪✪

EASURES

Genere Avventura (compilation)
Casa Infocom
Sviluppatore Infocom

CUTTHROATS

In questa avvincente avventura di Michael Berlyn vestirete i panni di un esperto sommozzatore alla ricerca di un prezioso tesoro nascosto in un relitto. Peccato che i vostri compagni d'avventura siano dei veri e propri tagliagole... Enigmi di livello standard (standard per la Infocom naturalmente) e un'ambientazione ricca e convincente.

GIUDIZIO: ✪✪✪

SHERLOCK AND THE RIDDLE OF THE CROWN JEWELS

Tutti hanno sognato di vestire almeno per una volta i panni dell'infallibile investigatore. Questa volta tocca proprio a voi: insieme al fidato Watson dovrete ritrovare i preziosi gioielli della corona. Consigliato agli amanti del personaggio e a tutti coloro che desiderano mettere alla prova la loro intelligenza deduttiva. Adatto agli avventurieri di media esperienza.

GIUDIZIO: ✪✪✪

NORD & BERT COULDN'T MAKE HEAD OR TAIL OF IT

Un'avventura o meglio un viaggio tra i modi di dire, i doppi sensi e i giochi di parole. Interessante per gli americani, povero per gli inglesi ma completamente inutile in Italia. Se gli avventurieri di madre lingua fanno fatica a risolverlo come faranno i poveri italiani? In più la trama sconclusionata aggiunge qualche ulteriore punto di demerito a questo gioco che non potremo definire davvero un'avventura.

GIUDIZIO: ✪

TRINITY

Ormai la vostra costosa vacanza a Londra sta per finire ma c'è di peggio... è anche il primo giorno della Terza Guerra Mondiale. Pochi secondi e la città verrà vaporizzata da un'esplosione atomica a meno che non si trovi il modo di fare qualcosa - e alla svelta! Ottimi enigmi, splendida storia e giudizio più che positivo per questo capolavoro di Brian Moriarty.

GIUDIZIO: ✪✪✪✪

WISHBRINGER

Fare il postino non è sempre piacevole specialmente se dopo una consegna effettuata ad un misterioso negozio non trovate tutto completamente cambiato e il destino della città nelle vostre mani. Il gioco è adatto anche agli avventurieri meno esperti e si può risolvere in modo completamente logico (più difficile) o ricorrendo all'aiuto di una utilissima pietra magica.

Anche questa bella avventura porta la firma di Brian Moriarty, una garanzia di qualità.

GIUDIZIO: ✪✪✪

A MIND FOREVER VOYAGING

Siamo nel 2031 e il mondo è ormai sull'orlo del caos. Il governo ha approvato un piano di rinnovamento per garantire pace e prosperità e voi nei panni del primo computer dotato di coscienza dovrete provare questa simulazione. Brillante e avvincente. Per esperti.

GIUDIZIO: ✪✪✪✪

http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

GIOKANDO E' TORNATO...

E VUOLE TE

GIOKANDO '92

2° HAPPENING DEL GIOCO PER ADULTI

5•8 NOVEMBRE 1992

SPAZIO MILANONORD - MILANO

Due sale cinema per proiezioni non stop di film legati al gioco • Una mostra unica nel suo genere sulle macchine da gioco degli anni '30-'50 • Videogames a gettoni e macchine libere per i più intriganti programmi-gioco sul mercato • Tornei di giochi noti e nuovi, con premi inimmaginabili • Cacce al tesoro radiocondotte • Squizz • Dungeons & Dragons Living • Giochi gialli fra il pubblico • La bottega dell'inventore e dell'usato • Panini e birra del mitico "Ore Felici"

E altre decine di fantastiche sorprese...

Con la collaborazione di: la Repubblica • • 3M Italia

ORARIO

Giovedì 5 Novembre 14.00-20.00
Venerdì 6 Novembre 14.00-24.00
Sabato e Domenica 7-8 Novembre 10.00-24.00

SPAZIO MILANONORD

Via Pompeo Mariani, 2 - 20128 Milano
• M1 Precotto (Linea Rossa)
• M2 Cimiano (Linea Verde) • Autobus 44

Segreteria Generale: Via Domenichino, 11 - 20149 Milano - Tel. 02/4815541 - Fax 02/4980330 - Telex 313627

PREMIERE

La luce fioca della macchina per il montaggio illuminava la stanza in modo sinistro e irregolare, Clutch Gable, il montatore, era riverso sul tavolo emettendo suoni ancora più sinistri e irregolari.

La pila delle pizze montate per l'imminente prima del film era sparita lasciando un triste alone circolare di pulito sull'annosa polvere dello scaffale. Sveglia Clutch, bisogna fare qualcosa! Il nostro amico aprì un occhio arrossato, poi l'altro, poi per pudore li richiuse entrambi. Due secondi dopo, i due fanaloni, ora spalancati, si esibivano in un'espressione di stupore, o forse di terrore: il frutto di ore ed ore di lavoro matto e disperatissimo non erano dove avrebbero dovuto essere, anzi, a dire il vero non erano proprio in nessun posto.

Driiin, driiin, dr... "Pronto!?.... ehm buongiorno Mr. Smith... certo Mr. Smith... non dubiti Mr. Smith... tra poco saranno sul suo tavol.. non si preoc... clunk". Era Mr. Smith. E io che cosa gli porto ora? Una prosciutto e funghi? Già si immaginava i titoli: "Clamoroso buco nell'acqua della Core Pictures", "Questa prima sarà forse l'ultima?", "Montatore lapidato in sala mensa".

Certamente gli autori dello scherzetto saranno stati quelli della Grumbling Films, la perfida concorrenza; erano entrati di soppiatto mentre dormiva, magari in quattro, cinque, forse una dozzina, e si erano appropriati delle preziose pizze.

Bisognava fare qualcosa! Dopo cinque minuti il nostro Clutch si trovava già ai Grumble Studios, determinatissimo a salvare le pizze e il posto di lavoro. Una porta, e dietro questa porta il set di un film western. Forza Clutch, sei tutti noi!

Subito ci immergiamo in un'ambientazione da Spaghetti Western, con malefici vecchietti che ci sparano, austere signore apparentemente innocue che in realtà aspirano soltanto a far abbassare il livello della nostra

Sembra una scena da *Mezzogiorno e mezzo di fuoco*, invece è solo lo scontro che dovremo affrontare al termine del primo livello.

Nel secondo livello, invece, dovremo fuggire da un treno in corsa, rallentandolo con della dinamite.

L'ambientazione western è abbastanza curata ma non molto varia.

No, non stiamo giocando *La Famiglia Addams* (e si vede dalla grafica!) è solo il livello horror di *Premiere*!

prestanza fisica, indiani che sparano frecce a raffica, cactus semoventi, bufali imbufaliti e molti altri nemici che cercheranno di renderci la vita il più difficile possibile.

Sulla nostra strada troveremo diverse porte, alcune tradizionali, altre che richiedono l'azionamento di speciali leve per essere aperte; attraversandole passeremo da un lato all'altro dei fondali, trasferendoci così dal set alle quinte o viceversa con un effetto piacevolmente convincente. La strada però è lunga e intricata, i Grumble Studios sembrano progettati da un architetto con notevoli feelings etilici e i nemici sono spesso insidiosi anche a causa di una certa macchinosità dei comandi.

Il problema non sussiste negli spostamenti normali, nei salti o nello sparo ma piuttosto nel passaggio dal primo al secondo piano prospettico dello schermo; i piani su cui si cammina sono spesso costituiti da due livelli, uno più vicino alla parete ed uno più vicino a voi, e per passare da uno all'altro è necessario premere il pulsante di fuoco spingendo contemporaneamente il joystick verso il basso.

Soprattutto per le prime partite questo significa esaurire a tempo di record la scorta di munizioni e farsi piccionare inesorabilmente dai nemici in agguato. Morire, insomma, non è accadimento raro, e lo sarebbe ancora di più se non trovassimo preziosissime e micidiali armi (candelotti di dinamite nel caso del livello western), succulenti hamburger e croccanti pop corn che rinsalderanno la nostra energia vitale e premi cinematografici per incrementare il gruzzoletto di punti.

Una volta trovata l'uscita, impresa che richiederà un discreto lavoro di esplorazione, ci dovremo impegnare nel superamento di un quadro di fine livello, che spesso, come nel caso del duello alla "questa città non è abbastanza grande per tutti e due..", ci porterà ad una raffica di decessi. Solo il tempo di capire come funziona e tutto filerà liscio come l'olio.

Poi si ricomincerà da capo: set del bianco e nero, con nemici e fondali in stile antico Egitto, per essere poi inseguiti da un treno su un carrello a mano, ambientazione horror con al termine ruota per criceti, livello cartoon, forse il migliore visivamente, livello fantascientifico ed infine il livello fantasy con lo scontro finale: il mago.

A conti fatti siamo alle prese con un platform di buona fattura che ha velleità di avventura dinamica, soprattutto in virtù della vastità degli scenari, peraltro piuttosto ripetitivi. La nota più positiva sono proprio i quadri di fine livello, originali ed impegnativi, vi stimoleranno a continuare nell'avventura, passando da prove di abilità a percorsi obbligati ad inseguimento.

Una nota di merito va anche alla realizzazione tecnica del software che, sebbene sia su tre dischetti, ottimizza l'accesso ai dischi pur garantendo grafica e sonoro di prim'ordine. Sicuramente un altro successo della Core.

Alessandro Cattelan

Genere Piattaforme
Casa Core Design
Sviluppatore Interno
Prezzo L. N.P.

- Grafica e sonoro ottimi
- Dinamica di gioco scontata ma piacevole

- Un po' ripetitivo

Versione Amiga

Coprocessori sempre in buona salute: lo scrolling è molto fluido, specialmente quello orizzontale, gli sprite hanno un buon numero di frame ed i fondali sono particolareggiati; gradevole anche la scelta dei colori che, senza essere aggressivi, rendono efficacemente l'atmosfera technicolor. Pregevole il sonoro sia per gli effetti che per i temi musicali di sottofondo, sempre adatti al contesto. Tecnica ineccepibile.

Versione ST

Dovrebbe essere in commercio quando leggerete l'articolo. Facili previsioni la grafica ed il sonoro sottotono rispetto alla versione per il computer Commodore.

K VOTO

893 AMIGA

G, QI, A, FK

Nulla da eccepire sul lato tecnico dove ormai i team della Core Design eccellono, il discorso cambia parlando di originalità. L'idea è buona, avrebbe potuto essere sviluppata leggermente meglio, variando i livelli standard nella stessa misura dei quadri speciali.
Ci troviamo comunque di fronte ad un gioco divertente che vi impegnerà piuttosto a lungo, sebbene difficilmente lo giocherete ancora una volta terminato.

CURVA INTERESSE PREVISTO

minuto, ore, giorni, settimane, mesi, anni

5, 4, 3, 2, 1, 0

confronta & contrasta

Premiere **è un platform abbastanza atipico: per certi versi come la vastità degli scenari e la necessità di crearsi una mappa mnemonica dei livelli è simile al mitico *Rick Dangerous*, per altri è paragonabile a classici platform d'azione come *Robocop II*. Purtroppo non si ha la giocabilità e la velocità del primo né l'azione distruttiva del secondo. È comunque un buon ibrido, anche se non passerà agli annali per la sua originalità; certamente, per gli aspetti audiovisivi, una delle migliori realizzazioni di sempre.**

MasterPix

Via San Michele 3 - 21052 Busto A (VA)
FAX - TEL. 0331-620430

Super Nintendo
2 Joypad
Super Mario World
L. 389.000
Kuma Connector Famicom
L. 49.000

CD-ROM per PC
Barney Bear Goes To School L 129000
Battle Chess L189.000
Wing Commander + Ultima6 L 199000
Composer Quest L189.000
Collection L189000 - Pack 2 L199000
Kings Quest V L. 169.000
Mixed-Up Mother Goose L. 169.000

AD LIB MUSIC CARD
Scheda musicale per PC e IBM compat.
11 suoni contemporanei
Supporta centinaia di videogiochi
Incluso programma JUKE BOX
Manuale in italiano
Disponibile software professionale
L. 199.000
* * * * * * * * * * * * * * * * * *
Scheda Joystick
Microchannel
L. 129.000

Super Magicom

Per Supernes e Superfamicom
Permette di salvare la posizione del gioco in qualsiasi punto e riprenderla dallo stesso punto in cui siete arrivati.

➡Prezzi IVA compresa
➡Spese Postali L.10000
Per ordinare basta una telefonata pagherete in contrassegno al postino
I prezzi possono essere soggetti a variazioni telefonare per conferma
☎ 0331-620430 ☎

TITOLO	AMI	IBM
Addams Family	39000	
Blue Boy	49000	79000
Carrier Strike S.S.I.		99000
Civilization		79000
Conflict Korea S.S.I.		49000
Cool Croc Twins	49000	99000
Crisis In The Kremlin		89000
Dark Queen Of Krynn		79000
Dune	69000	79000
Epic	69000	
Euro Football Champ	49000	
F1 Grand Prix	79000	
Fire & Ice	49000	
G-Loc	39000	79000
Gateway		69000
Gateway Savage Frontier		
Harlequin	49000	69000
Heimdal	69000	79000
Heroes Of The 357th		69000
Hook	59000	79000
Indiana Jones Action		99000
Indiana Jones Adventure		69000
Int. Sports Challenge	59000	
Jim Power	49000	
John Barnes Soccer	49000	99000
King Quest V ita	99000	
Megafortress	69000	89000
Monkey Island II	99000	79000
NCAA Basket		
Parasol Star	39000	79000
Plan 9 From Outer Space		99000
Planets Edge		69000
Pool Of Darkness		69000
Populous II	69000	89000
Powermonger		89000
Prophecy Of Shadow SSI		49000
Push Over		39000
Rolling Ronnie		99000
Secret Weapons Luftwaff	99000	
Sensible Soccer	59000	99000
Shuttle		89000
Sim Ant	89000	
Space Crusade	49000	
Space Quest IV	89000	79000
Star Trek	79000	
Sturmtruppen	39000	89000
Ultima Underworld		
Ultima VI	69000	89000
Ultima VII		
Wolfchild	49000	

TITOLO	AMI	IBM
Abandonated Places	79000	
Air Bucks		69000
B17 Flying Fortress		99000
Birds Of Prey	59000	
Championship Manager	49000	59000
Championship Of Europe	49000	
Conquests Of Longbow		99000
Cruise For A Corpse	59000	
Double Dragon III		49000
Dyna Blaster	59000	
Eternam		79000
European Championship	69000	79000
Eye Of The Beholder II	69000	79000
Falcon III		109000
Flight Of Intruder	59000	
Gods	49000	49000
Harpoon Designer		69000
Harpoon New	69000	79000
Jaguar XJ220	49000	
Leisure Suit Larry V	89000	89000
Leisure Suit Larry I	89000	
Lord Of The Rings II		89000
Lure Of The Temptress	69000	79000
Maniac Mansion ITA		60000
Midwinter II	69000	119000
Might & Magic III	119000	99000
Mike Dikta Football		89000
Oh No More Lemmings	49000	49000
Personal Pro Golf		79000
Pit Fighter	39000	39000
Pro Tennis Tour II		49000
Quest For Glory I		99000
Robocop III	59000	
Rocketeer		69000
Shadowlands	59000	59000
Simpsons	39000	49000
Space Ace II	79000	89000
Space Quest I VGA		89000
Special Forces		99000
Striker Manager	59000	
Time Quest		79000
Titus The Fox	49000	49000
Treasure Savage Frontier		79000
Turtles II coin-op	49000	49000
Utopia	69000	69000
Wayne Hockey II		69000
Winter Challenge		89000
Winter Supersports	49000	49000
Wizardry VI	79000	79000
Wizardry VII	Soon	Soon

GAMEBOY
Turtles II 59000
Hook 65000
Batman II 80000
Gauntlet II 69000
RC Pro Am II 59000
Kick Off 79000

GAME GEAR
Sega Adapter 49.000
Olympic Gold 79000
Super Golf
G-Loc
Castle Of Illusion
Shinobi
Super Monaco G.P.
Dragon Crystal

ATARI LYNX
Cyberball 89000
Strider II
Toky 89000
Awesome Golf 89000
Ishido 89000
Checkered Flag 89.
Robo-Squash 72000
Robotron 89000
Chip Challenge 79.

Neo Geo

L. 570.000
+ gioco omaggio
Nam L. 107000
Ninja Combat 166.
Cyber Lip 107000
Bowling 107000
Robo Army 214000
Riding Hero 166000
Super Spy 166000
Fatal Fury 249000
Football F. 249000
Magician 166000
Sengoku 214000
Gost Pilot 214000
Blue Journey 166.
Crossed S. 249000
Baseball 2020 214000
Mutation N. 249000
Ninja Comando 249
Soccer Brawl 249000
Golf Top 166000
Baseball Star 166000
Basebal Star 2 249.
Burning Fight 214.
Trash Rally 249000
Eight Man 249000

SuperNintendo Man. e Soft. in inglese

Darius Twin
Earth Defense Force
Smash TV
Xardion
Wanderers From Ys III
WWF WrestleMania
Rival Turf
Castlevania IV
Addams Family
World League Soccer
Adventure Island
Contra III

L 99.000 cad.

SISTHEMA 2

Genere Elaboratore Sistemi
Casa Progetto Software

Facilità d'uso
Documentazione
Presentazione
Prestazione

Sisthema 2 è un programma qualitativamente eccellente, curato fin nei minimi dettagli e semplice da usare. L'interfaccia utente è di prima qualità e le procedure di sviluppo, condizionamento e riduzione non hanno eguali sul mercato. Il manuale, poi, è assolutamente fantastico, dettagliato ed esauriente. Sisthema 2 è caldamente consigliato a tutti coloro che sperano ogni domenica in un trecimi miliadardario o almeno multimilionario. Con un po' di pratica, esperienza e... tanta fortuna potrete permettervi di lasciare il lavoro, comprarvi una Ferrari e andare perennemente in vacanza!

Miliardari senza fatica? Da oggi è possibile, a patto che disponiate di un Amiga, una buona dose di conoscenza calcistica e, ovviamente, *Sisthema 2*, l'ultimo elaboratore professionale di sistemi Totocalcio, Totip ed Enalotto.

Un qualunque assiduo giocatore di Totocalcio, Totip o Enalotto, magari esperto di sistemistica, che si trovi alle prese con un computer penserà immediatamente a sfruttarne le capacità di calcolo per i suoi scopi: un bel tredici miliardario per comprarsi una Jaguar XJ220 e... un Amiga 4000!

Uno dei pochi programmi per Amiga in grado di coaudiuvare tale persona è *Sisthema*, ora giunto alla versione 2.1, un programma di cui abbiamo già parlato su K32.

Come ogni programma di elaborazione, riduzione e condizionamento di sistemi, anche con *Sisthema 2* si comincia inserendo gli incontri (i nomi delle squadre che si affrontano), quindi i pronostici per ogni incontro. A questo punto è possibile inserire tre dati anziché uno solo: la base, l'errore e la sorpresa. Facciamo un esempio concreto: se per un incontro riteniamo il risultato più probabile *1*, il segno *X* il mediamente probabile e il *2* il segno scarsamente probabile, si inserirà nel settore Base il segno *1*, in quello Errore il segno *X* e in quello Sorpresa il *2*.

Questo è lo schema dei pronostici per l'Enalotto: in alto trovate i due modi di sviluppo (normale e veloce) e quelli delle riduzioni.

E lui, il mitico Totocalcio! Se non fate 13 nemmeno così, provate andando a Loureds...

La fase successiva è quella dello sviluppo e conseguente condizionamento. A questo scopo sono stati predisposti ben 6 tipi di condizionamenti basati sia sulle statistiche relative alle colonne vincenti precedenti sia su algoritmi di altra natura. Il condizionamento può basarsi sul totale dei segni, sulla consecutività degli stessi, sulle interruzioni delle consecutività, sulle formule derivate, sulle correzioni d'errore e sui filtri. Il significato di ognuno di questi condizionamenti che possono essere "sommati" è esaurientemente documentato sul voluminoso manuale. A condizionamento effettuato si passa alla fase successiva, la più importante, perché è quella che produce le colonne finali che devono essere giocate, lo sviluppo e riduzione.

Sisthema 2 permette due tipi di sviluppo, normale e veloce. Selezionando una delle due opzioni dal menu principale si otterranno istantaneamente i dati relativi al sistema che si sta sviluppando, compreso il costo e il numero di schedine che occorrono per giocarlo. Per quanto riguarda questa fase, *Sisthema 2* è in grado di stupire per la velocità di elaborazione: 12.000 colonne al secondo su un Amiga con 68000 a 7.14 MHz e oltre 100.000 con un Amiga 3000 a 25 MHz. Dopo aver eseguito lo sviluppo, in base alle colonne risultanti dal condizionamento, si può decidere se modificarli e ripetere l'ultima fase.

A questo punto è possibile visualizzare a video le colonne oppure procedere alla riduzione. Anche qui *Sisthema 2* prevede due metodi, semplice e cruncher, un algoritmo studiato espressamente dalla Progetto Software per aumentare le prestazioni del proprio programma. A dire il vero, il modo di riduzione normale è moderatamente veloce, mentre quello cruncher è forse un po' troppo lento, ma assai più efficace.

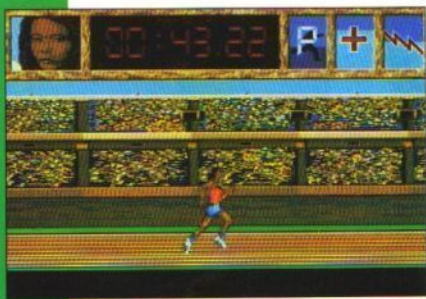
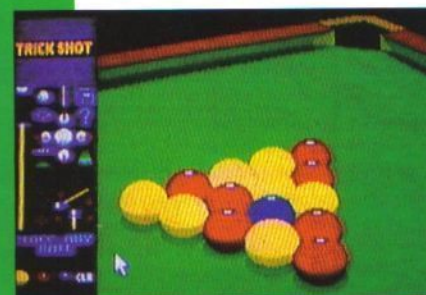
Il resto del programma si occupa di stampare le schedine, memorizzare il sistema su supporto magnetico e ricercare la colonna vincente all'interno delle (eventuali) migliaia di colonne sviluppate.

Sisthema 2 è complessivamente un ottimo programma, al vertice del settore. Ora vanta una maggiore velocità di elaborazione, una rinnovata e più efficiente interfaccia utente oltre a nuovi, esclusivi algoritmi di sviluppo e riduzione. Inoltre i manuali sono assolutamente indispensabili e totalmente esaurienti, capaci di trasformare anche un "novizio" della sistemistica in un vero esperto.

Questo è solo un esempio di un sistema sviluppato utilizzando questo programma: volendo, con la versione *Plus*, si possono stampare le colonne direttamente sulle schedine.

Totip, felici e vincenti. Ebbene sì, *Sisthema 2* vi permette di guadagnare un bel po' di miliardi anche scommettendo dull'ippica!

Un'ultima annotazione: *Sisthema 2* è disponibile in (scusate il gioco di parole) due versioni. La prima, la versione *Plus* permette di stampare le proprie colonne direttamente su schedina ed è in vendita a 169.000 lire. Se invece non potete stampare, per qualsiasi motivo, potete "accontentarvi" della versione base a 99.000 lire. Per qualsiasi informazione telefonate allo 011/700358.

Antonello Jannone

THE GAMES - ESPAÑA '92

Ocean, Amiga (Nuova versione)

Anche gli amighisti possono rivivere le emozioni delle olimpiadi catalane con questo *España '92* della Ocean. Il gioco, già recensito per PC sulle pagine del numero scorso, si distingue dai suoi numerosi predecessori per l'impressionante numero di discipline in cui è possibile cimentarsi. La Ocean ha infatti inserito nei quattro dischetti che troviamo nella scatola ben ventinove specialità, tra cui le classiche gare di velocità, il judo, la scherma, il nuoto e la lotta libera.
La realizzazione tecnica per Amiga è accettabile: le animazioni degli sprite sono abbastanza fluide anche se un po' più di velocità non avrebbe guastato, i caricamenti da dischetto sono frequenti ma comunque sempre veloci. Non è prevista l'installazione su disco rigido, come accade spesso nei giochi di programmazione inglese (la pirateria esercita anche qui la sua nefanda influenza!), ma è utilizzabile un secondo drive.
Il sistema di controllo è basato più sulla regolarità dei movimenti del joystick che sul furioso smanettamento; la cosa all'inizio disorienta ma una volta che ci si abitua contribuisce ad aumentare la longevità dei nostri fidi compagni di sessioni videoludiche.
Molto completa la sezione di allenamento che consente di controllare ogni minimo particolare della preparazione: dalla mole di lavoro da svolgere alla situazione del suo elettrocardiogramma.
Se amavate il vecchio *Decathlon* dell'Activision troverete qui pane per i vostri denti ma in ogni caso dategli un'occhiata, potrebbe fare al caso vostro.

878 Amiga

G	QI	A	FK
7	6	7	9

HARPOON DESIGNER'S EDITION

Electronic Arts/ThreeSixty, PC

Harpoon è il più completo e divertente wargame disponibile per PC. Punto. Con questa *Designer's Edition* il gioco diventa ancora più grande. Il programma è in grado di creare dodici scenari inediti per ogni Teatro di Guerra in vostro possesso. Questi scenari considerano gli sconvolgimenti politici e militari avvenuti nel mondo dalla pubblicazione del primo *Harpoon* e mettono a disposizione del giocatore un ricco parco di unità non ancora apparse nei titoli precedenti. Tra le altre, l'F-117 Stealth, l'F-22 e la nuova superportaerei sovietica dal nome tanto misterioso quanto il suo destino. Inoltre la confezione fornisce gratuitamente la nuova versione di *Harpoon* denominata 1.3.
Questa nuova edizione presenta una gestione del sonar completamente rinnovata - meno statistica e più realistica -, nuove regole per l'intelligenza artificiale di missili e siluri, la correzione di alcune imprecisioni del vecchio sistema e un'interfaccia utente ancora più raffinata con la possibilità di accedere a molte funzioni di gioco cliccando due volte sullo schermo invece che richiamando il menù a tendina.
La versione 1.3 è il punto di contatto tra il vecchio *Harpoon* ed il nuovo *Harpoon II* che dovrebbe vedere la luce nei primi mesi del prossimo anno. *La Designer's Edition* richiede il possesso del vecchio *Harpoon* e può installare i propri scenari solo sui teatri di battaglia presenti sull'hard disk. Complessivamente, un ottimo affare per tutti gli amanti di questo splendido gioco.

918 PC

G	QI	A	FK
4	9	4	8

NOVA 9

Sierra/Dynamix, Amiga

Ricordate *Battlezone*? Il vecchio classico della Atari, in cui venivamo messi alla guida di un carrarmato che si muoveva all'interno di un mondo in 3D vettoriale, è stato sicuramente fonte di ispirazione per i programmatori della Dynamix che con questo *Nova 9* cominciano a sfruttare a dovere le caratteristiche grafiche dell'Amiga.
Ai più attenti non sfuggirà, infatti, l'indicazione sulla scatola che ci informa dell'utilizzo di ben 64 colori per la grafica del gioco. Il modo extra half-brite è una meraviglia a vedersi e non fa certo rimpiangere i 256 colori della scheda VGA. Per quanto riguarda l'aspetto sonoro, invece, le cose peggiorano nettamente: pochi e scarsi gli effetti sonori durante il gioco e poco ispirate anche le musiche che accompagnano la presentazione.
La giocabilità è abbastanza scadente: ci si limita a vagare per i vari pianeti cercando di distruggere il maggior numero di alieni possibile, badando a non farsi colpire da questi ultimi. La grafica vettoriale è di buona qualità, per quanto riguarda i nemici, ma si limita a pochi elementi di sfondo per i paesaggi e considerando la lentezza generale (che porta la Sierra a consigliare un 68020) la cosa non è giustificabile.
In conclusione, un buon tentativo di utilizzare l'Amiga al suo meglio che non è completamente riuscito a causa di uno schema di gioco trito e ritrito e delle routine vettoriali non proprio supersoniche.

790 Amiga

G	QI	A	FK
8	3	4	6

JIMMY WHITE WHIRLWIND SNOOKER

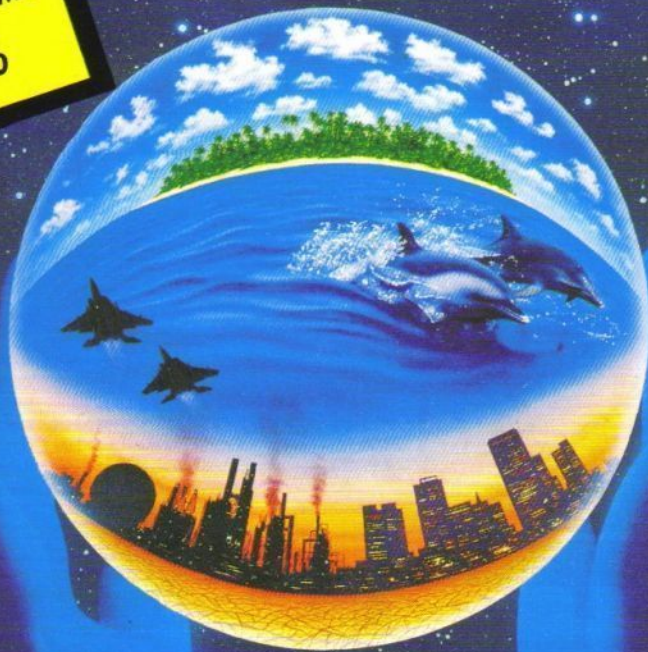
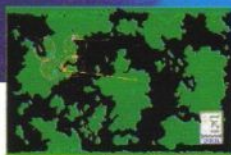
Virgin Games, PC (Nuova versione)

Non abbiamo mai avuto dubbi riguardo alla qualità di una possibile conversione di *Whirlwind Snooker* da Amiga a PC: il gioco, interamente basato sulla grafica vettoriale, si adatta particolarmente a quelle che sono le caratteristiche delle macchine IBM compatibili.
Il gioco è stato programmato da Archer Maclean e si può considerare senza dubbio la migliore simulazione biliardistica presente sul mercato. I movimenti delle palle sono riprodotti rispettando con assoluta fedeltà le leggi della fisica ed è possibile giocare qualsiasi colpo ottenendo gli stessi risultati che potremmo avere giocandolo su di un autentico tavolo da biliardo, il manuale (completo ed esauriente) cita con orgoglio che è possibile eseguire più di 164 milioni di colpi differenti (avete letto bene!)
È possibile giocare contro il computer o con un amico, gli avversari controllati dal computer hanno quattro livelli di abilità crescente e all'ultimo livello giocherete contro lo stesso Jimmy White, un grande campione di questa specialità (praticamente imbattibile).
La fluidità e la velocità della grafica sono assolutamente straordinarie e nel corso di una partita sembra quasi di assistere a qualche scena tratta da *Il colore dei soldi*. Se fate parte della folta schiera di appassionati delle fumose sale da biliardo, *Whirlwind Snooker* vi farà impazzire, e pensate che fra poco arriverà anche *Pool*!

930 PC

G	QI	A	FK
9	8	6	9

http://speccy.altervista.org/

MILLENIUM METTE IL MONDO NELLE TUE MANI

Costruisci le centrali elettriche per fornire le risorse e ingrandire le tue città.

Costruisci le basi militari per attaccare e difenderti.

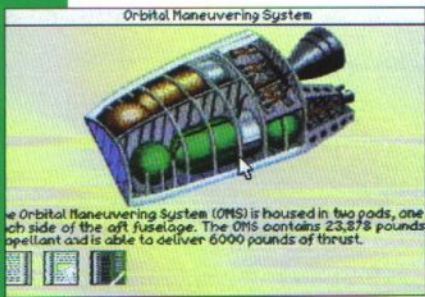
Crea le foreste ed i parchi per combattere l'inquinamento mondiale.

Controlla il tasso di inquinamento, d'anidride carbonica e lo strato di ozono.

Ricerca le risorse naturali e controlla la stabilità sismica.

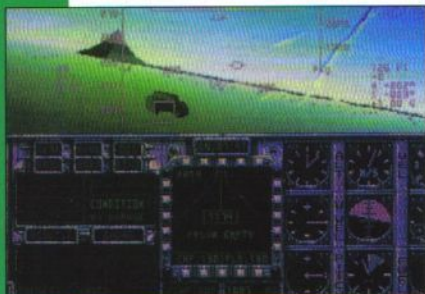
Un mondo lontano - una nuova civiltà. L'equilibrio delicato del pianeta si trova nelle tue mani. Dovrai affrontare le molteplici sfide di un vero leader mondiale - le decisioni che prenderai potranno salvare il pianeta dal surriscaldamento e dall'inquinamento.. Le tue forze potranno sconfiggere il nemico che sta cercando di distruggere le tue città, avvelenando il tuo pianeta. Il mondo e il potere sono nelle tue mani!

Tieni costantemente sotto controllo lo stato del tuo pianeta.

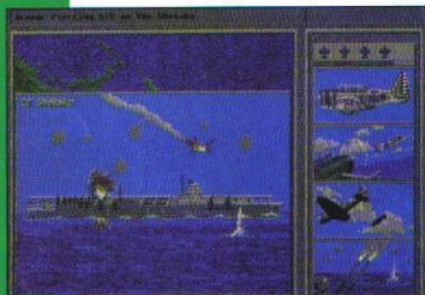
**Amiga screen shots*
© Millennium 1992

880 Amiga
G 7 QI 7 A 0 FK 7

SPACE SHUTTLE THE SIMULATOR

Virgin/Vektor Grafix, Amiga (Nuova versione)

Il prodotto della Vektor Grafix si è già conquistato un posto nella storia dei videogiochi come il simulatore di volo più inconsueto che sia mai apparso sul mercato. Pilotare uno space shuttle forse non vi esalterà nello stesso modo di un F-15 ma si può comunque rivelare un'esperienza interessante. La versione per gli MS-DOS compatibili si giovava dell'apporto di clock veloci che rendevano la grafica vettoriale sufficientemente fluida; l'Amiga, purtroppo, rimane ancora ancorata ai suoi 7,15 MHz, e la differenza si vede: gli spostamenti sono scattosi e la fluidità è solo un sogno.
La completezza dei comandi è, fortunatamente, rimasta inalterata ma risente dei lunghi tempi di accesso al disco che caratterizzano gli spostamenti fra i vari pannelli di controllo; è prevista, comunque, un'opzione per installare il gioco su disco rigido.
Space Shuttle è completo fino all'inverosimile: tutti i controlli della navetta sono stati riprodotti con dovizia di particolari, le missioni rispecchiano fedelmente quelle avvenute nella realtà e il realismo di volo è esasperato. Se tutto questo vi fa pensare a una simulazione ingiocabile vi state sbagliando: *Space Shuttle* è configurabile in cinque livelli di difficoltà crescente che vi consentiranno di giocare anche senza disporre di un brevetto di volo. In conclusione un prodotto originale e interessante, che risente però, più del dovuto, delle limitazioni hardware Amiga.

BIRDS OF PREY

Electronic Arts, PC

Dopo oltre sei mesi dalla presentazione dell'omonimo titolo per Amiga, la Electronic Arts presenta la corrispondente versione per i P.C., estremamente simile a quella già vista sul computer Commodore.
Le poche differenze riguardano alcune opzioni secondarie, senza nulla togliere alla giocabilità che si mantiene inalterata nel nuovo prodotto, a vantaggio del quale si segnala una grafica davvero notevole, soprattutto per quanto riguarda gli splendidi orizzonti sfumati.
Così come nella versione Amiga, anche qui sono pilotabili una quarantina di velivoli diversi che vanno dai velivoli da trasporto (Boeing 747-400) ai bombardieri (B-52), agli intercettori vecchi (F-104) e nuovi (F-14 e seguenti), proseguendo con i multiruolo (Tornado ADV), per finire con gli aerei invisibili (F-117 e B-2), quelli spia (SR-71 e U-2) e quelli sperimentali (X-15 e X-29).
Rimane, però, il vecchio difetto del medesimo cruscotto (peraltro non molto realistico) per qualsiasi velivolo (ci sono anche quelli sovietici...) si scelga: la differenza tra un aeroplano e l'altro riguarda esclusivamente il modello di volo e la corrispondente manovrabilità.
Il sonoro è alquanto deludente ed anche i comandi di volo rasentano l'assurdo se non si possiede un buon joystick, in assenza del quale bisogna impiegare un Alt-Qualcosa persino per manovrare la cloche!
Si tratta, in definitiva, solamente di un buon gioco di volo con quaranta settaggi diversi per chi vuole videovolare e non ha troppe pretese nello sperimentare accuratamente un velivolo in particolare, niente di più.

CARRIERS AT WAR

SSG, PC

L'ultimo anno ha visto un rinnovato interesse da parte dei programmatori per le vicende della guerra nel Pacifico durante il secondo conflitto mondiale. Questo trend, alimentato dalla ricorrenza del cinquantenario delle grandi battaglie aeronavali tra americani e giapponesi durante l'estate del 1942 ha portato alla pubblicazione di titoli di ottima qualità (come la simulazione di volo *Aces of the Pacific*), di qualità solo discreta nonostante le aspettative (il wargame *Carrier Strike*) ed ora questo *Carriers at War* della non molto nota ma rispettata società australiana SSG.
Si tratta di una ricostruzione in scala operazionale di alcuni degli scontri navali più famosi, dal Mar dei Coralli, a Midway alle Isole Salomone.
L'autentico punto di forza è la routine di IA, ribattezzata "War Room". Sviluppata in oltre a anni di test e prove, garantisce un livello di intelligenza di gioco da parte della macchina non ancora riscontrato in un gioco di guerra su computer. La simulazione include la descrizione accurata di centinaia di mezzi aerei e navali e la possibilità di impegnare le forze avversarie anche in scontri tra unità di superficie (al contrario dei ripetitivi attacchi aerei che erano l'unica forma di offesa permessa in *Carrier Strike*). *Carriers at War* non è un gioco per tutti (al contrario di *Harpoon*, un titolo che può catturare immediatamente anche l'attenzione del neofita) ma garantisce ore e ore

701 Amiga
G 7 QI 3 A 7 FK 6

DOODLE BUG

Core Design, Amiga

Se dovessimo scegliere la software house numero uno nel campo dei platform su Amiga non c'è alcun dubbio che il privilegio di un simile onore toccherebbe alla Core Design, casa celebre per i magnifici *Chuck Rock* e *Premiere*: *Doodle Bug* è l'ennesimo tentativo della sopracitata casa di confermare questa leadership.
Il protagonista di *Doodle Bug* è, come avrete forse già capito, un insetto dall'aria assolutamente beota, le cui uniche armi all'inizio del gioco sono delle matite: tirandole, queste disegneranno degli oggetti (ombrelli, smart bomb, scudi...) che il nostro protagonista potrà usare nel corso della sua avventura. Un altro valido aiuto per il giocatore è costituito dagli amici di Doodle Bug che possono fornirgli sottomarini, elicotteri, astronavi e altri mezzi di trasporto per aiutarlo nel suo cammino; cammino che si snoda lungo cinque mondi divisi in venti livelli pieni zeppi di nemici assatanati. Lo scopo del gioco? Semplice, recuperare la stupenda Lady Bug rapita dalle solite forze del male.
Gli elementi per un platform di successo ci sono tutti: grafica fumettosa, look da console, bonus, armi extra... Purtroppo l'intero gioco si attesta su livelli discreti: grafica e sonoro sono buoni, ma non eccezionali, lo scrolling parallattico è così così, la varietà dei nemici è piuttosto limitata e la giocabilità è ok, ma non superba. In conclusione, un buon platform, ma non così buono come sarebbe stato lecito aspettarsi dalla Core.

http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

799 Amiga
G 6 QI 9 A 5 FK 9

LOCOMOTION

Kingsoft, Amiga

Dite la verità: non rimpiangete mai il divertimento che provavate in tenera età smanettando con treni, trenini e scambi vari? Non vi ricordate la soddisfazione nel completare un plastico con tanto di montagne, tunnel, passaggi a livello e illuminazione notturna? E il gusto sadico nel vedere scontrarsi a tutta velocità due convogli carichi di passeggeri? Aaaah, bei tempi... Fortunatamente la King Soft vi dà ora la possibilità di rivivere quei giorni felici con la prima simulazione al mondo di trenini. A dire il vero, un titolo simile era già uscito qualche annetto or sono sul C64, ma adesso anche gli amighisti possono sollazzarsi con questo passatempo.

Sullo schermo che mostra un plastico ferroviario inquadrato dall'alto si muovono un certo numero di treni: ogni convoglio deve raggiungere una stazione contrassegnata da una lettera dell'alfabeto. Il vostro compito è quello di gestire gli scambi della rete ferroviaria così che i treni arrivino a destinazione senza scontrarsi fra loro: le motrici infatti non possono fermarsi, ma solo accelerare (premendo un tasto del mouse), ragion per cui le situazioni critiche sono sempre dietro l'angolo. *Locomotion* è un giochino abbastanza mediocre in quanto a realizzazione tecnica: ciò nonostante la giocabilità è tale da indurci seriamente a consigliarvene l'acquisto. Inoltre i livelli sono numerosi e la possibilità di salvare la situazione grazie a una password, unita all'editor di tracciati, garantisce una discreta longevità. Provate a dargli un'occhiata: ne potreste rimanere sorpresi.

833 PC
G 7 QI 8 A 6 FK 9

MILLENIUM

Empire, PC (Nuova versione)

Le simulazioni "divine" o, comunque, basate sulla gestione di popolazioni o gruppi di persone (*Populous, Sim City, Civilization*...) sono la moda di questi ultimi anni: esiste però un gioco, uscito parecchio tempo fa su Amiga, che aveva fatto da precursore a questa generazione di "simulatori totali", *Millenium*.

Il plot di questo gioco è presto spiegato: un gruppo di terrestri è stato costretto ad abbandonare il proprio pianeta a causa dei numerosi sconvolgimenti (terremoti, eruzioni vulcaniche...) che l'hanno reso inabitabile e, a bordo di un gruppo di navi spaziali, ha colonizzato una parte della Luna. Dopo poco tempo però gli ex-terrestri si rendono conto della pochezza di risorse del satellite su cui sono costretti a vivere e decidono di studiare delle soluzioni per scovare nuovi pianeti abitabili per creare nuovi insediamenti. Il vostro scopo è quello di curare in tutti gli aspetti la vita di questi coloni decidendo quali invenzioni sviluppare, quanto favorire l'incremento della popolazione, quali minerali estrarre, curando i trasporti interstellari... L'obiettivo finale è ovviamente quello di riportare il gruppo sul pianeta natio, ma prima bisogna trovare qualcosa in grado di stabilizzare la crosta terrestre...

Millenium su PC ha mantenute intatte le caratteristiche che lo rendevano un buon gioco nella versione precedente: la giocabilità è ottima e il divertimento cala solo una volta che si è già vista la scena finale. La grafica è leggermente peggiorata e lo stesso vale per il sonoro, ma sono tutti difetti su cui si può facilmente sorvolare.

721 Amiga
G 7 QI 6 A 7 FK 6

SWORD OF HONOUR

Dynafield Systems, Amiga

A un ninja potete fare di tutto: torturarlo, picchiarlo, strappargli le unghie delle mani con le tenaglie, fargli il solletico sotto i piedi... Ma se volete veramente farlo incavolare, dovete fare semplicemente una cosa: mettere in dubbio il suo onore. I ninja infatti sono come i mafiosi (avete presente il classico "uomo d'onore sono, aaah"?) e non tollerano insolenze nei loro confronti. Questa regola vale anche per il coraggiosissimo protagonista di *Sword of Honour* un esperto di arti marziali il cui karma è stato intaccato da un manipolo di uomini malvagi: così il nostro ninja, dopo aver indossato la sua tutina blu nuova di pacca, s'è armato di coraggio ed è partito alla ricerca dei nemici del suo onore.

Sword of Honour è il classico Gioco di Ruolo arcade, "alla *Cadash*" tanto per intenderci: in pratica bisogna menare un sacco di nemici come in un picchiaduro vero e proprio e, allo stesso tempo, utilizzare nel miglior modo possibile gli oggetti che troverete lungo il vostro cammino o che otterrete parlando con altri personaggi. *SOH* è decisamente migliore di quanto ci si potrebbe aspettare da un gioco della Dynafield Systems: il ninja ha una buona varietà di mosse a propria disposizione, la grafica è più che accettabile, la musica introduttiva è carina e per un certo lasso di tempo il divertimento non manca mai. Purtroppo dopo qualche partita ci si accorge dei limiti di un gioco troppo monotono e troppo limitato (soprattutto per quanto riguarda l'intelligenza dei nemici) per essere acquistato: peccato, sarà per la prossima volta...

649 Amiga
G 6 QI 7 A 5 FK 6

MATCH OF THE DAY

Zeppelin, Amiga

In Inghilterra esisteva fino all'anno scorso il Match of the Day, la partita della settimana che veniva trasmessa in diretta il sabato pomeriggio. La BBC ha ora perso i diritti della Big League, ma questo non ha distolto la Zeppelin dall'acquisire i diritti della sopracitata trasmissione e di realizzarne una simulazione calcistica prettamente tecnico-manageriale.

Match of the Day ha nella presentazione e nella programmazione della squadra, durante la settimana precedente l'incontro, i propri punti di forza: ciò nonostante non offre tutte le possibilità di intervento e di scelta fornite da uno dei migliori giochi di questo genere, *The Manager*.

Lo schermo principale non è altro che la rappresentazione di un'agenda: qui si possono operare tutte le scelte che andranno poi a condizionare il risultato del sabato pomeriggio, come l'incontro con il tecnico, con il medico, con i club dei tifosi e, ovviamente, con la squadra. Quando vi aspetta una partita di un certo rilievo inoltre potete mandare degli osservatori a spiare la squadra avversaria, così da ricavare consigli utili e non scendere in campo del tutto impreparati. Di ogni partita è possibile scegliere se vedere solo il risultato o bearsi degli highlights con le migliori azioni (l'inquadratura è quella tipica "alla *Kick Off*"): in ognuno di questi casi comunque non potete effettuare variazioni del vostro undici. Questo è probabilmente il maggior difetto di *MOTD*, una simulazione appena sufficiente e di molto inferiore al già citato *The Manager*.

VENDITA PER CORRISPONDENZA

PADOVA Computer Time PADOVA

VENDITA PER CORRISPONDENZA

Computer Amiga

Amiga 2000 garanzia Commodore 2.0 Ecs	new price	**1.100.000**
Amiga 3000 25Mhz,Hd 52Mb,2Mb di memoria		**chiedere**
Amiga 500 PLUS Commodore+joystick	new price	**650.000**

Monitor

Commodore 1084s-new		**450.000**
Commodore 1950 multisync (1960)	new price	**700.000**
Nec 3fg 15"multisync 1024x768	new price	**1.050.000**
Nec 4fg 16"multisync 1024x768	new price	**1.600.000**
Nec 5fg 20"multisync 1280x768	new price	**2.800.000**

Espansioni amiga

Espansione Amiga 500 512kb	new price	**58.000**
Espansione Amiga 500 512kb+clock	newprice	**72.000**
Espansione Amiga 500 1,5Mb+clock		**180.000**
Espansione Amiga 500 1,5Mb		**170.000**
Espansione Amiga 500 Plus 1mb		**99.000**

Hard Disk At/Scsi

Hard disk 52Mb Quantum 11/15ms-slim		**430.000**
Hard disk 105Mb Quantum 11/15ms-slim		**750.000**
Hard disk 120Mb Quantum 7 ms		**800.000**
Hard disk 210Mb Quantum 11/15ms		**1.300.000**
Hard disk 240Mb Quantum 7 ms		**1.350.000**
Hard disk Ricoh removibile+cartuccia 50Mb		**1.300.000**
Hard disk 45Mb Fujitsu	new	**390.000**
Hard disk 105Mb Fujitsu	new	**650.000**
Hard disk 135Mb Fujitsu	new	**750.000**
Hard disk 180 Mb Fujitsu	new	**1.000.000**
Hard disk 330 Mb Fujitsu 7M/S " Professional	new	**1.900.000**

Periferiche Amiga

Digitalizzatore Videon III+Photon paint	new price	**500.000**
Digitalizzatore Vidi in tempo reale 320x200		**320.000**
Genlock roctec		**280.000**
Genlock Vhs Electronic design		**750.000**
Genlock S-Vhs Electronic design		**990.000**
Hand scanner Alfascan 400dpi,256 toni	new price	**385.000**
Interfaccia midi amatoriale per Amiga	new price	**45000**
Emulatore Ms-dos Atonce Plus 16mhz +512Kb		**445.000**
Adattatore Atonce normale per Amiga 2000		**120.000**
Drive esterno passante con interruttore	new price	**120.000**
Kickstart 1.3 per Amiga 500 plus selezione/mouse		**59.000**
Kickstart 2.0 per amiga 500/2000 1.3		**89.000**
Deviatore mouse/joystick		**26.000**
Boot df1(per selezionare boot di partenza)		**18.000**
Interfaccia 4 giocatori		**20.000**
Action replay III A500	new price	**160.000**
Scheda antiflicker A2000 Commodore	new	**420.000**
Schermo antiradiazione cristallo Diaspron	new	**120.000**
DCTV versione Pal		**chiedere**

Richiedete il nostro listino completo !!!

Pc-compatibili

PC 286 16/21 HD45Mb Fujitsu 1Mb	**900.000**
PC 386SX 25 HD45Mb Fujitsu 2Mb	**1.167.000**
PC 386DX 33 64c. HD45Mb Fujitsu 4Mb	**1.567.000**
PC 386DX 40 64c. HD45Mb Fujitsu 4Mb	**1.690.000**
PC 486DX 33 128c.HD45Mb Fujitsu 4Mb	**2.130.000**
PC 486DX 33 128c.HD45Mb Fujitsu 4Mb	**2.630.000**
differenza Minitower con led	**+ 50.000**
" Tower con led	**+ 120.000**
" 1Mb aggiuntivo 44256	**+ 70.000**
" 2Mb aggiuntivi simm	**+ 130.000**
" drive aggiuntivo 5" 1/4 Teac	**+ 99.000**
" Vga 1Mb 1024x768/256	**+ 100.000**
" Vga 1Mb 1024x768 32000 colori	**+ 200.000**
" Hard disk 105Mb Fujitsu	**+ 270.000**
" Hard disk 120Mb Quantum 7ms	**+ 400.000**
" Hard disk 240Mb Quantum 7ms	**+980.000**
" Hard disk 330Mb Fujitsu 7ms	**+1.500.000**
" Monitor Vga monocromatico	**+ 200.000**
" Monitor Vga Colore 1024x768	**+ 450.000**

Configurazione base:Desktop con led,1 drive 3,5 1.44Mb,vga 256kb tastiera estesa,hard disk fujitsu 45Mb,memoria 1mb(286)2mb(386s 4mb(386dx e 486),2 seriali e 1 printer,controller 2 floppy e 2 Hd
I computer sono assemblati e testati,il Dos5.0 e mouse sono compre
La garanzia e'della durata di un anno dalla data di spedizione

Soundblaster 2.0	+ 270.000
Soundblaster professional	+ 350.000
Videon III per Pc	+ 600.000

Greit Valley Production

Espansione 0/8mb per A2000
Hard card + 52Mb Quantum A500
Hard card + 52Mb Quantum A2000
Hard card +120Mb Quantum A2000
Hard card +240Mb A2000/500
Hd Syquest 44Mb removibile + cartuccia e controller
Cartuccia 44Mb per syquest
Hd Syquest 88Mb removibile + cartuccia e controller
Cartuccia 88Mb per syquest
Cabinet porta Hd esterno doppio scomparto alimentato
Accelleratrice G-FORCE 68030 A2000 25mhz 1mb
" G-FORCE 68030 A2000 40mhz 4mb
" G-FORCE 68030 A2000 50mhz 4mb
" 68040 A3000
Impact Vision 24 A3000/2000PAL,Genlock,Video pip
Frame grabber 1/25secondo,Antiflicker,16.000.000 colori
software a corredo:Macropaint,Caligari pro.,Scala
Emulatore Ms/Dos 286 16Mhz(esterna Hd)
Digitalizzatore audio Sound 8bit
"Prezzi listino Gvp POINT autorizzato"

TELEFONARE

Stampanti

Star Lc20 9Aghi con font residenti	**310.000**
Star Lc200 24Aghi a colori	**710.000**
Fujitsu 900 24Aghi	**580.000**
Fujitsu 1100 24Aghi	**680.000**
Fujitsu 1200 24Aghi	**950.000**
Fujitsu B200 getto d'inchiostro	**950.000**
Kit colore per Fujitsu 1100/1200	**99.000**
Stampante laser OKI	**2.000.000**

Novita!!cavo Vga/scart per collegamento Tv

Siamo presenti con le nostre offerte alla pagina
***59134#**
del VIDEOTEL
Il servizio e'gratuito

VENDITA COMPUTER PER CORRISPONDENZA
COMPUTER TIME S.N.C.
VIA PROVVIDENZA 43
35030 SARMEOLA DI RUBANO (PD)
TEL.049/8976756 FAX 049/8976414
SHOW ROOM PC/MSDOS E GVP
TELEFONARE PER APPUNTAMENTO
LINEA TELEFONICA GVP DEDICATA 049/8976787

GVP POINT
RIVENDITORE AUTORIZZATO

CONDIZIONI DI VENDITA:TUTTI I PREZZI SONO COMPRENSIVI D'IVA
SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA 1/2 POSTA O CORRIERE ESPRESSO

http://speccy.altervista.org/

Questo mese Paolo Paglianti ha preparato la soluzione del mitico *Ultima VII* per aiutare gli avatar dispersi in Britannia e le mappe di *Eye of Beholder II*. Per chiudere felicemente i TNT di ottobre, abbiamo inserito uno "speciale" su *Gran Prix*

ULTIMA VII

Scrivere la soluzione completa di questo capolavoro informatico è praticamente impossibile, e in ogni caso non sarebbero bastate tutte le pagine di Kappa. Ho preferito scrivere una guida che permetta al giocatore di risolvere tutti i "casi" che incontrerà lungo la strada verso il Black Gate, lasciando alla sua iniziativa (e al suo divertimento...) l'esplorazione dei numerosi dungeon (peraltro non particolarmente difficili). Non aspettatevi dunque un'accurata descrizione di Britannia, ma una valida guida per risolvere *Ultima VII*.

Vorrei inoltre segnalare la presenza di numerosi "bug" nella nostra versione di *Ultima VII*, in modo da avvertire eventuali nuovi giocatori del pericolo che li aspetta; i bug più frequenti sono due: il gioco si piantava quando mettevo a nanna il Party, oppure, sempre dormendo, sparivano alcune chiavi. Inoltre, dopo alcuni combattimenti particolarmente impegnativi, l'inventario dei miei personaggi era rimescolato, e a volte perdevano la spada, o, peggio, la sacca. State dunque attenti a non salvare se perdete oggetti importanti.

Un'ultima considerazione: alla Origin hanno modificato la lista degli incantesimi che potrete lanciare e, probabilmente, avrete scoperto che alcune magie nel gioco non corrispondono al manuale, e viceversa. Non preoccupatevi, perché gli unici incantesimi strettamente necessari per completare l'avventura sono Unlock Magic,

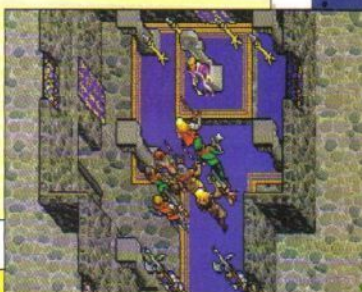
TRINSIC

Nella recensione abbiamo già spiegato come uscire dalla città; comunque riassumiamo brevemente quello che bisogna fare per i ritardatari. Prendete la chiave vicino al cadavere di Christopher, parlate con Spark, il figlio della vittima, fatelo entrare nei ranghi del vostro gruppo e utilizzate la chiave per aprire il forziere del padre. Quindi parlate con la guardia ricoverata dall'Healer e fate una capatina dal venditore di navi, che vi darà qualche altra notizia sulla "Crown Jewel", la barca con cui si spostano gli assassini, Hook e il suo compagno gargoyle. Scoprirete che oltre ai due sospetti, altre due persone della Fellowship hanno lasciato di recente la città. Parlate, infine, con il sindaco per ricevere la ricompensa e la password per uscire da Trinsic.

BRITAIN E LORD BRITISH

Appena arrivate a Britain, dirigetevi verso il Castello di Lord British. Parlando con il monarca, scoprirete che nella torre di NW si trovano un bel po' di oggetti riservati al vostro party. Prendete la chiave (si trova in un mobiletto dello studio di Lord British), salite e prendete tutto l'armamentario. Tra le altre cose troverete lo Spell Book, indispensabile per lanciare gli incantesimi. Girando per il Castello, incontrerete un membro del Concilio, che vi chiederà di portare un documento a Cove (tanto siete già per strada...).

Quindi uscite dal castello, andate da Batlin e chiedetegli di entrare nella Fellowship. Riceverete un pacco sigillato da portare alla sede di Minoc (non apritelo - se vi interessa, state portando dei piani importantissimi per la Fellowship!).

Prima di andare a Minoc, passate per Cove e consegnate il documento al sindaco, quindi visitate il mago Rudyom che, come gli altri maghi del regno, è mezzo rimbambito. Tra parentesi, nel giardino vicino alla Shrine della Compassione troverete la vostra "promessa sposa".

VERSO BRITAIN

Passerete per forza attraverso Paws, una povera cittadina sconvolta da un misterioso ladro, che ha fatto sparire delle fiale del Silver Snake Venom. Gironzolando e interrogando i cittadini di Paws, scoprirete che è stato il figlio di Feridwyn, Garrit, e che le ha nascoste nel baule vicino al suo letto. Tornate da Morfin, che ha la chiave del baule, e prendete le fiale che troverete (infatti, vendendole all'alchimista di Lord British ricaverete 50 monete per fiala). Morfin ha un'armeria ben fornita: per entrare dovrete prendere la chiave vicino al secchio, andare in casa sua, aprire il baule e prendere una seconda chiave che apre la porta dell'armeria.

Come considerazione generale, pensateci due volte prima di "prendere in prestito" qualcosa, perché, oltre a correre il rischio di essere scoperti e finire nelle prigioni di Yew, alcuni dei vostri compagni potrebbero decidere di lasciare il party.

TNT Tricks 'n' Tactics

ULTIMA VII

MINOC

Arrivati alla città dei fabbri, scoprirete che le vittime del misterioso quartetto sono salite a quattro: due gitani sono stati squartati come il povero Christopher. Vicino alle vittime potrete trovare un coltello molto strano, che dovrete raccogliere per future indagini. Consegnate il pacco a Elynor, il capo della sezione di Minoc della Fellowship.

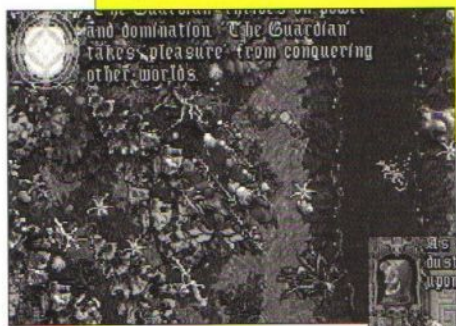
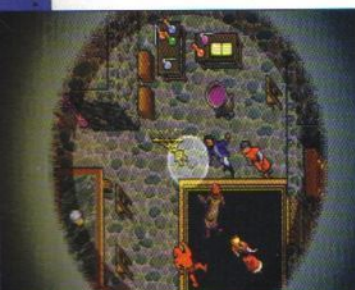
Se avete voglia e tempo, cercate i piani della nave di Owen e consegnateli a Julia per mandare a monte il progetto della sua statua. D'altra parte Owen è responsabile di almeno tre naufragi, quindi niente pietà!

Fatevi leggere la mano dalla zingara per scoprire cose molte interessanti: a questo punto potrete scegliere che strada seguire: cercare di mettere il sale sulla coda a Elizabeth e Abrahm, la coppia della Fellowship sempre presente al momento degli omicidi (e scoprire dopo aver girato mezzo continente che sono inafferrabili) o seguire le indicazioni della zingara e cercare di contattare il TimeLord. Io, personalmente, ho seguito (pér fortuna!) questa seconda strada...

LE WISP

Andate alla Empath Abbey, e parlate con il monaco erborista. Vi dirà che le Wisp possono essere contattate solo dagli Emp, una razza di ominidi che vivono sulle piante, in completa simbiosi con la natura. Per poter avvicinare questi ultimi, però, dovrete portarvi dietro un po' di miele, che si trova solo nella caverna delle api. Il monaco vi darà anche una bomba fumogena che vi consente di scappare senza essere beccati dalle api, ma a mio avviso vi conviene entrare da soli (dite agli altri membri del gruppo di aspettarvi fuori dalla cava) con un anello di invisibilità (ne troverete uno in una cassa di uva nella Empath Abbey).

Preso il miele, dovrete attraversare il bosco da una parte all'altra, e troverete, vicino a degli alberi bianchi-argento (che si chiamano Silver Leaf) tre Emp: parlando con il loro capo (anzi, capa!), scoprirete che per ottenere il loro aiuto dovrete andare dal falegname di Yew e chiedergli di smettere di tagliare i Silver Leaf (firmando un documento). Tornate dagli Emp e, anche se non entreranno nel gruppo, vi daranno un fischietto con cui potrete contattare le Wisp.

Riattraversate la foresta e, prima o poi, troverete una Wisp. Usate il fischietto e potrete comunicare. La Wisp (infatti non esistono singole Wisp, ma un immenso organismo diviso in cellule indipendenti) vi chiederà di portargli il notebook di Alagner, uno studioso di New Magincia.

NEW MAGINCIA

Arrivati a New Magincia, scoprirete che sono appena sbarcati tre pirati provenienti dal Buccanner's Den. Il loro capo ha rubato un pendaglio che Henry avrebbe dovuto regalare alla sua fidanzata come pegno d'amore, ma che poi lo ha perso nella locanda.

Chiedendo e interrogando, scoprirete che il pendaglio è finito nella mani della moglie del locandiere, che è poi il sindaco di New Magincia (la moglie, non il locandiere!). Parlando ai pirati, che vi chiedono un passaggio per il Buccanner's Den, prima o poi scoppierà una rissa, e potrete menare un po' le mani (non sono pericolosi come dicono).

Andate quindi da Alagner, che vi chiederà, in cambio del suo Notebook (che comunque è da considerarsi in prestito e deve essere riportato indietro) di parlare con lo spirito del "Tortured One" di Skara Brae. Prendete armi e bagagli e andate nella città dei Ranger..

SKARA BRAE

...Non prima di aver imparato lo spell Seance (ve lo possono insegnare Mariah, Nicodemus e Rudyom). A causa degli scogli, non potrete ammarare direttamente su Skara Brae, ma dovrete pagare il traghetto. Utilizzate lo spell Seance e potrete parlare con quella specie di Caronte che si trova dirimpetto a Skara Brae.

Arrivati sull'isola della Spiritualità (che ora è abitata solo da spiriti...) dovrete parlare subito con Mordra e Quenton (ve lo ricordate? Era stato assassinato al tempo di *Ultima VI*...). Scoprirete che per poter avere la risposta al dilemma postovi da Alagner, dovrete distruggere il Liche che si è impossessato dell'isola. Per prima cosa prendete le tre pozioni (rossa, nera e multicolore) che si trovano nella capanna di Mordra.

Andate nel laboratorio di Caine (che è stato soprannominato "Tortured One"), collegatele alle tre bocche della sfera di cristallo, attaccandoci anche una ampolla vuota e azionate il fornellino. Otterrete una potentissima pozione. Andate quindi dal fabbro, prendete il carillon e andate nel castello del Liche.

Dentro incontrerete la moglie del fabbro, che crede di vivere ancora e di essere la signora del castello. Suonando il carillon la sveglierete per qualche secondo, e vi darà un anello da consegnare al marito. Tornate quindi dal fabbro che, ricevuto l'anello, cercherà di aiutarvi. Andate nel cimitero e prendete una sbarra di ferro, portategliela e avrete la Soul Cage. Recatevi poi nel castello e entrate nella stanza del Pozzo delle Anime (non sapete come fare? Anch'io ci ho perso una notte! I due muri laterali della stanza del Pozzo sono illusori e potrete passarci attraverso).

Quindi aspettate che il Liche (verso mezzanotte) si sdrai sul letto di pietra, circondato da tutti gli spiriti di Skara Brae e ingabbiatelo con la Soul Cage; versateci sopra la pozione creata prima e avrete liberato Skara Brae dal Liche malefico. Ma non è finita qui! Prima di tutto dovrete far ricongiungere il fabbro con la moglie: quindi parlate con lei e ditele di aggiungersi al vostro gruppo, e portatela nel negozio del fabbro.

Poi dovrete trovare un candidato al suicidio spirituale. Parlate prima con il sindaco, e poi con tutti (ma proprio tutti!) gli abitanti, chiedendogli di sacrificarsi per il bene comune. Nessuno se la sentirà, quindi dovrete tornare dal sindaco, che solo allora accetterà. Fatelo entrare nel vostro gruppo, portatelo al Pozzo delle Anime e avrete finito anche qui. Prima di lasciare la città, andate da Caine, che solo ora risponderà al quesito di Alagner.

IL TIME LORD

Ok, bella battuta! Tutto questo lavoro per scoprire che neanche lo spirito del "Tortured One" sa rispondermi! Tornate da Alagner, che, comunque soddisfatto del vostro lavoro, vi consegnerà la chiave del deposito, l'enigmatica costruzione un po' più a sud della sua abitazione.

Il deposito è pieno di teletrasporti, muri illusori e piattaforme di trasporto, quindi armatevi di pazienza e esploratelo con calma (troverete anche un arco magico e una cinquantina di frecce particolari). Arrivati nella stanza principale, scoprirete che non c'è la scala per arrivare al piano sopraelevato. Dovrete quindi costruirvela con le casse di legno, prima per poter salire sul tavolo sotto la porta, e poi per raggiungere la porta dal tavolo. Uno dei libri posti sul ripiano della stanza sopraelevata è il famoso Notebook.

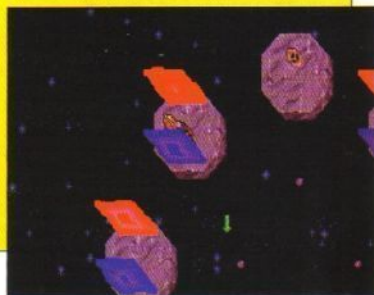
Prendete tutto quello che vi serve e poi tornate dalle Wisp. In cambio delle informazioni del Notebook (che vi conviene leggervi, visto che denuncia le irregolarità della Fellowship) vi diranno che per contattare il Time Lord dovrete utilizzare la Orb of the Moon posizionandola a NW della vostra posizione. Arriverete infatti alla Shrine della Spiritualità, dove il Time Lord è bloccato dal primo Generatore del Guardian. Vi consiglierà di dare un'occhiata nel dungeon Despise, a W di Britannia. Tra parentesi, se tornerete da Alagner per riconsegnarli il notebook, scoprirete che è stato eliminato da Hook & C.

IL PRIMO GENERATORE: LA SFERA

Per raggiungerlo, dovrete fare il giro esterno del Serpent's Spine, la catena di monti che racchiude la capitale del continente. All'interno del Dungeon ci sono molti teletrasporti invisibili e una trappola che lancia delle Fireball agli avventurieri troppo avventati.

In questo Dungeon, si trova anche l'abitazione di un mago veramente potente: vi conviene attaccare le sue guardie per poter trovare come bottino quattro spade magiche e un paio di armature magiche.

Raggiunto il primo Generatore scoprirete che è difeso da un MoonGate. Per poterlo superare, avrete bisogno dell'Hour Glass di Nicodemus - leggete più avanti per scoprire come ottenerlo, e tornate qui solo quando lo avrete.

Quando supererete anche quest'ultima barriera, entrerete nella Stanza del Generatore; cliccate due volte sulla grande Sfera al centro e vi ritroverete sospesi nell'Etere. Per risolvere l'enigma dei MoonGate, dovrete attraversarli in quest'ordine: Rosso, Blu, Blu e Rosso. Quando avrete distrutto il generatore, ricordatevi di prendere la Sfera Nera.

IL RISVEGLIO DI PENUMBRA

Fate un salto dal Timelord, che vi consiglierà di parlare con Nicodemus, l'inventore dell'Hour Glass, la magica clessidra in grado di controllare i MoonGate. Quindi dirigetevi verso Yew e, nell'abitazione a sud della scacchiera troverete Nicodemus, che come gli altri maghi ha dato i numeri.

Tuttavia riuscirà a darvi notizie confuse sull'Hour Glass: ha perso la sua carica magica, ma forse, riportandoglielo, potrà ripristinarlo. Dov'è? Beh, se avete esplorato bene Paws, vi ricorderete di una signora che vende oggetti antichi e stramberie varie a poco prezzo...

Tornati felici e contenti dal negozio di Beverlea, scoprirete che Nicodemus non solo non si ricorda di voi, ma vi crede dei ladri. Tornate quindi dal TimeLord che, preoccupato per la salute dei maghi di Britannia, vi spedisce da Penumbra, una maga che si è addormentata 200 anni fa e che può essere svegliata solo dall'Avatar (accidenti, peccato che sono già quasi sposato!).

Andate quindi a MoonGlow, portandovi dietro un martello, un anello d'oro, un pick-lock, un rocchetto di filo e un po' d'oro (monete o pepite). Andate davanti alla porta della casa di Penumbra, dove c'è un cartello che dice "Hammer to Enter" e appoggiate per terra questi oggetti, seguendo l'ordine dell'elenco.

Potrete così entrare e svegliare (con una pozione arancione) Penumbra, che, dormendo da 200 anni, non ha perso i poteri magici come gli altri maghi. Tuttavia dovrete schermare la sua abitazione con della Black Rock. Dovrete quindi andare a cercare almeno 4 pezzi del magico materiale (si trova nelle miniere di Vesper o di Minoc, oppure ne troverete qualche blocco in casa di Rudyom, a Cove) e posizionarli sui quattro piedistalli intorno al letto di Penumbra, prima di poterle parlare.

Felice del vostro aiuto, vi dirà di esplorare il Dungeon Deceit (è sull'isola a nord di MoonGlow). Per poter superare la barriera Eterea che difende il secondo generatore, dovrete prima portarle l'Ethereal Ring, un tempo in possesso di Draxinusom, il leader dei Gargoyle.

ULTIMA VII

TERFIN

Andate quindi nella città dei Gargoyle, dove incontrerete vecchi amici e nuovi nemici. Scoprirete subito che l'Ethereal Ring è stato venduto dal Re dei Gargoyle a un mezzo matto di nome Martingo, che vive sull'isola di nome Spektran. Prima di partire, cercate di riportare la pace a Terfin: infatti la Fellowship ha dei seguaci pure qui, che stanno cercando di minare la fede nelle tre virtù Gargoyle.

E non solo in senso figurato, visto che, parlando con Quaeven, il sacerdote della Singolarità, saprete che Runeb, il "secondo" della Fellowship ha strane idee su come risolvere i problemi di fede. Una rapida perquisizione della casa di Sarpling vi consentirà di scoprire che Runeb è pure dinamitardo. Tornate dal bombarolo e parlategli: appena mette mano alla spada, fatelo a fettine e potrete partire verso Spektran.

Arrivati sull'isoletta, entrate nel castello di Martingo (basta mettersi davanti alla paratia di ferro per poter entrare), passate per la stanza del Sultano (lo dicevo che era mezzo matto!) e entrate nella stanza a nord. L'Arpia di pietra si animerà per darvi il benvenuto, ma non dovrebbe costituire un grande problema.

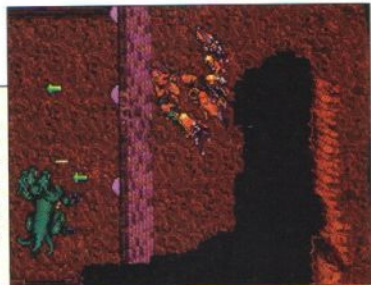
Vi conviene però entrare dalla stanza di Martingo, e non dalla porta centrale, perché quest'ultima potrebbe lasciare fuori qualcuno dei vostri e indebolire il gruppo prima del combattimento. Una volta uccisa l'Arpia, avrete la chiave per accedere alla Vault e prendere l'Ethereal Ring.

I MISTERI DI AMBROSIA

Distruggendo i primi due Generatori, libererete il Time Lord dalla sua prigionia e i maghi di Britannia dal rimbambimento, ma allo stesso tempo distruggerete tutti i Moon Gate Blu e Rossi, quindi per viaggiare istantaneamente potrete contare soltanto sugli incantesimi Mark e Recall.

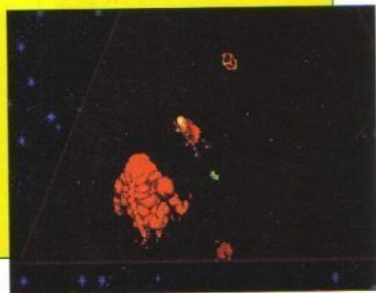
Inoltre, per contattare il vostro potente alleato, dovrete utilizzare l'Hour Glass stesso. Dovrete ora distruggere il Terzo Generatore, ma per potervi avvicinare, avrete bisogno della protezione della Caddelite, un metallo meteoritico, che si trova solo al centro dell'isoletta Ambrosia, che è esattamente sotto alla rosa dei venti (quel cerchio con le punte e i punti cardinali a nord est di Britannia) della vostra mappa.

Lì si trova un Dungeon abbastanza pericoloso a causa di due Liche, in fondo al quale troverete le pepite di Caddelite. Tuttavia dovrete prima eliminare l'Hydra posta a guardia del prezioso materiale, e scoprire (per vostra fortuna avete questa soluzione, ma io sono diventato matto prima di trovare il pulsante) che nel muro a nord del nido dell'Hydra, c'è una porta nascosta.

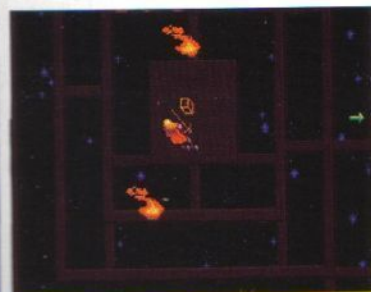
Prendete otto pezzi di Caddelite (un pezzo per ogni componente del vostro party) e andate dal fabbro di Minoc per farvi costruire altrettanti elmi di Caddelite. Indossateli e andate sull'isola della Fellowship, dove troverete il Terzo Generatore.

IL SECONDO GENERATORE: IL TETRAEDONO

Tornate quindi da Penumbra e chiedetele di incantarvi l'Anello. Andate poi verso il Dungeon Deceit, entrate ed esploratelo. Troverete, al suo interno, due avventuriere, che stanno cercando di vendicare il padre, e la loro "preda", un Ciclope di nome Iskander che, come scoprirete più avanti, è del tutto innocente.

Nel Dungeon ci sono un paio di muri illusori, che potrete scoprire con un po' di "testate", e una stanza abitata da due draghi: se non cercate guai, evitatela, visto che è del tutto accessoria. Arriverete infine nella stanza del Generatore: mettetevi l'Anello, lasciate il resto del Party fuori dalla porta e entrate nel Secondo Generatore. Qui non ci sono rompicapi da risolvere, ma solo un Elementale grande come una casa da distruggere (vi consiglio di usare una Glass Sword).

Distrutto il secondo Generatore, prendete il piccolo Tetraedono e uscite. D'ora in poi i maghi, compresa la mitica Mariah, riacquisteranno le loro capacità intellettive.
Infatti Nicodemus potrà incantarvi l'Hour Glass, e voi potrete entrare nel Primo Generatore.

IL TERZO GENERATORE: IL CUBO

Per entrare nel Meditation Retreat in teoria dovreste far parte della Fellowship, ma basta atterrare con il Tappeto volante...
Comunque entrate nel Dungeon, e dirigetevi verso la stanza del Generatore. Troverete solo una guardia, Iriale, ad ostacolarvi, ma vi garantisco che venire a capo del diabolico marchingegno che difende la Sfera è stato un vero calvario! Vi dico soltanto che vi conviene fare una mappa della terza stanza Eterea e segnarvi i ponti e le posizioni che li fanno apparire e sparire.
Finito? Bene! Prendete il Cubo e andate al Buccaneer's Den.

http://speccy.altervista.org/

BUCCANEER'S DEN

Il Cubo è importante perché costringe un qualsiasi interlocutore a dirvi la verità: se per esempio tornate da Batlin dopo aver ottenuto il Cubo, lo vedrete sparire nel nulla pur di non essere forzato a rivelarvi qualcosa.

Invece, a Buccaneer's Den, scoprirete molte cose utili: Danag, il capo della Fellowship, vi rivelerà particolari molto interessanti su Hook, Elizabeth e Abraham e su un "Progetto Speciale", che, come avrete ormai capito, consiste nel far entrare nella dimensione di Britannia il Guardian, attraverso il Black Gate, l'unico Moon Gate ancora attivo.

Andate nella House of Games, dove, parlando con Sintag, otterrete la chiave per entrare nel Dungeon dell'isola, dove si trova il nascondiglio di Hook e le stanze di tortura della Fellowship. Altro che fratellanza universale, BlackThorn era più democratico e aperto!

Nella stanza di Hook troverete la chiave per superare il cancello dell'Avatar Isle e un paio di indizi, tra cui una lista degli omicidi compiuti da Hook e dal suo degno compagno Forskis. Gli unici due nomi che mancano alla lista sono quello di Lord British e il vostro!

L'ISOLA DELL'AVATAR

Prima di dirigervi verso l'isola dell'Avatar, e di entrare nell'ex-Stygian Abyss, assicuratevi di avere la Wand di Rudyum (si trova a casa sua a Cove) e una buona scorta di incantesimi e reagenti. Approdate quindi da Sud. Superate il cancello utilizzando la chiave trovata nel nascondiglio di Hook e entrate nel Dungeon, che è sicuramente il più difficile e pericoloso di tutta la vostra avventura.

Purtroppo non possiamo fornirvi di una mappa completa, per le solite ragioni di spazio: però cercherò di descrivervi brevemente gli ostacoli che incontrerete.

Prima di tutto dovete visitare le tre celle, in special modo quella con il cadavere della donna. Troverete infatti una chiave necessaria per proseguire. Per uscire, spostate il barile e azionate la leva, quindi passate per il muro illusorio a sud.

Andando verso est troverete una serie di stanze piene di leve. Invece di diventare matti per capire la combinazione giusta, basta utilizzare lo spell Telekinesis su qualche leva per aprire la porta a nord. Proseguendo in questa direzione, troverete due porte che vanno aperte con le vicine leve e che si richiudono appena le superate.

Ad attendervi troverete un drago, che va eliminato per poter proseguire. Visto che il tesoro del drago è davvero prezioso, suggerisco di Markare la posizione, tornare in Britain con un Recall o con lo spell Help e darvi allo shopping per aumentare il vostro allenamento (train) o per comprare reagenti o spell vari.

Tornando al nostro Dungeon, andate ancora verso nord, e dovreste ritrovarvi sulle sponde di un laghetto sotterraneo. Eliminate i tentacoli che incontrate e azionate la leva a ovest con uno spell Telekinesis, senza entrare nel corridoio.

Quindi tornate indietro fino alla stanza delle leve, e andate verso sud. Dovrete superare una stanza controllata da due Gargoyle e poi arriverete vicino ad un pozzo. Azionate la leva e fate il giro, in modo da poter prendere la chiave posta sopra il pozzo, quindi continuate verso sud.

Arriverete ad una porta, che potrete aprire con la precedente chiave; proseguite e, eliminata una guardia troppo zelante (ha un'armatura magica!), salite sul teletrasportatore (ricordatevi che quelli verdi segnano la partenza e quelli rossi l'arrivo).

Arriverete a Nord del laghetto. Continuate verso nord, e, superata una stanza piena di fedeli della Fellowship (per aprire le porte dovrete sollevare il medaglione) e un paio di Liche (mi raccomando di salvare praticamente ad ogni stanza), arriverete ad un altro teletrasportatore.

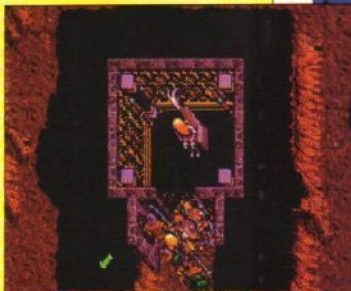
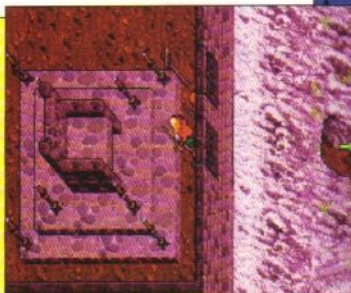
Saliteci sopra e proseguite verso nord, superando Scheletri e amenità del genere. Salite sul terzo Teletrasportatore, e vi ritroverete in una stanzetta con due altri teletrasportatori (si poteva arrivare qui con una strada più corta ma sicuramente più impegnativa, passando per un labirinto invisibile, che si trova tra questa stanza e quella piena di fedeli). Salite sul teletrasportatore di sinistra e arriverete a ovest di una stanza con un trono al centro.

Beh, anche il trono è un teletrasportatore, e ci sono altre tre stanze simili a questa, quindi non vi accorgerete di essere teletrasportati perché riapparirete in stanze uguali. Vicino alla seconda stanza troverete l'abitazione di un mago (vi conviene attaccarlo mentre dorme) in cui si trova un Magic Book con un sacco di spell d'attacco.

Nella terza, invece, prima di salire sul trono dovrete attraversare un muro illusorio a nord-est, seguire il corridoio e sedervi sul trono della Virtù. Quindi tornare indietro e sedervi sul trono al centro della stanza. Nella quarta e ultima stanza dovrete attraversare un altro muro illusorio verso nord-ovest, dietro cui si trova il teletrasportatore per la stanza dove si trovano Hook, Forskis, Abraham, Elizabeth e Batlin, tutti desiderosi di aggiungere il vostro nome alla lista degli assassinati.

Eliminateli (il più pericoloso di tutti è Hook, e non preoccupatevi se sparisce Batlin, perché riesce sempre a scappare) e posizionate la Sfera, il Tetraedono e il Cubo intorno al Black Gate, quindi colpitelo con la Wand di Rudyom. E avrete finito Ultima VII!

Spero che questa guida, scoperta e redatta da Paolo Paglianti, con il contributo "telefonico" di molti lettori, vi sia stata utile per concludere *Ultima VII - The Black Gate*. Preparate quindi l'hard disk e il dizionario per il seguito di questa stupefacente avventura, *Ultima VII Part II - The Serpent's Isle*... ma questa è un'altra soluzione!

ULTIMA VII

I MAGHI DI BRITANNIA

Ci sono solo cinque maghi che possono vendervi gli spell, e sono:
- Nystul, del Castello di Lord British
- Wis-Sur, di Vesper
- Nicodemus, di Yew
- Mariah, di MoonGlow
- Rudyom, di Cove.

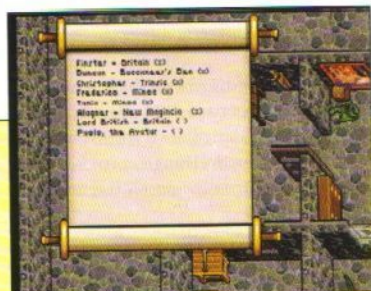
GLI ALTRI DUNGEON

Ci sono altri Dungeon oltre ai pochi citati nella soluzione:
- Cave di Terfin, con entrata a est della città Gargoyle
- Miniere di Vesper, con entrata a nord della città
- Grotta di Serpent's Hold, con entrata verso la costa sud (raggiungibile solo in nave).
- Le tre Miniere di Minoc, con le entrate a nord, a est e dall'altro lato delle montagne a est della città
- Segrete di Buccaneer's Den, con due entrate, una nella House of Games e l'altra nei Baths.
- La Caverna dei Ciclopi, a nord di Cove
- Covetous, a sud di Minoc
- Destard, a nord ovest di Trinsic
- Deceit, su un'isola a Nord di MoonGlow
- Le prigioni di Wrong a nord delle paludi tra Britannia e Cove
- Gli Spirit Tunnels, a ovest di Paws (bisogna entrare da nord)
- Despise, diviso in due parti: le gallerie nord, accessibili da un'entrata sul lato opposto delle montagne a nord di Britannia, e la zona ovest, dove si trova il Primo Generatore, in cui potrete entrare costeggiando il fiume che forma un laghetto nelle montagne a ovest di Britannia.

I COMPAGNI DI VIAGGIO

Durante le vostre peregrinazioni, troverete dieci persone desiderose di unirsi al vostro party:
- Iolo e Spark, di Trinsic
- Shamino e Sentri, di Britain
- Jaana, di Cove
- Dupre, di Jhelom
- Julia, di Minoc
- Tseramed, di Yew
- Katrina, di New Magincia

ALTRE LOCAZIONI MISTERIOSE E OGGETTI IMPORTANTI

La soluzione descrive sì e no due terzi del gioco e l'esplorazione del resto è affidata al divertimento dei lettori; diamo solo qualche segnalazione per indirizzare sulla giusta strada:
- Il tappeto volante: è il mezzo migliore per viaggiare per Britannia, e vi può condurre praticamente dovunque. Inoltre, è gratis! Si trova all'entrata del Dungeon Despise, zona ovest.
- Come fare soldi: fate un saltino alla House of Games di Buccaneer's Den e giocate alla corsa dei topi. Posizionate i vostri soldi su uno dei topi e cliccate sulla pista per far iniziare il gioco. Se vedete che il vostro topo sta perdendo, cliccate di nuovo e la corsa rinizierà senza farvi perdere un centesimo. Ripetete a volontà!
- Ad Ambrosia, al centro del laghetto interno, si trova una torre chiusa da una porta magica. Non si può entrare perché in questa parte dell'isola non funziona nessuna magia. Inoltre, nelle montagne a sud est, si trova un mago alla prese con dei ladri. Dopo lo scontro, scoprirete che a sud dell'accampamento del mago c'è un pezzo di roccia illusoria, dietro cui si cela una stanza di tortura, chiusa però da una serie di campi di forza, che non possono essere eliminati per lo stesso motivo. Bug o mistero?
- Nelle paludi tra Britain e Cove, c'è l'ex-abitazione di un mago, circondata da crocifissi, al cui interno si trova la WizardBane, una spada molto potente.
- A proposito di spade, il negozio meglio fornito è quello di Menion, a Serpent's Hold, che è pieno di armi magiche. Io gli darei un'occhiata...
- Ci sono un sacco di accampamenti di pirati. Il più grande è al centro dell'isola dell'Avatar, e ci si arriva entrando da ovest invece che da sud (non è necessaria nessuna chiave). Un altro abbastanza grande è sulla costa a nord-est di Vesper. Infine, in mezzo alla foresta di Yew, troverete sicuramente l'accampamento di un mago difeso da ladri e assassini.
- Sono atterrati gi extraterrestri! In uno dei campi agricoli di Britain troverete un'astronave dei Kilrathi. Il contadino vi parla anche della terribile arma distruttiva in suo possesso, solo che dovrete cercare la chiave nel Lock Lake. Un'impresa, pescarla in mezzo a quella sporcizia!

ULTIMA GABOLA

Potevamo lasciare i nostri lettori senza gabola? Sicuramente no! Quando caricate Ultima VII (scrivete >ULTIMA7 ABCD ALT+255) mentre giocate, premete F2 perr lo schermo di controllo, e F3 per far apparire una mappa di Britannia speciale: cliccando su un punto della mappa potrete scegliere dove teletrasportarvi

COMPUTERONE

VIA VELA 12/2-40138 BOLOGNA
Tel. 051/343504 - Fax 051/344906
051/343362 BBS 051/347736

STOP!! alla ricerca spasmodica del prezzo più basso in rapporto alla qualità e al servizio
alla ricerca del servizio accurato pre e post-vendita
alla ricerca della disponibilità
alla ricerca delle riparazioni veloci
alla ricerca di consulenza qualificata
alla ricerca di novità in assoluto.

DOVE SIAMO A BOLOGNA

ORARIO:DALLE 9 ALLE 19:30 CONTINUATO
CHIUSO LUNEDI' MATTINA

Hardware e software per Commodore e PC, specializzati in accessoristica per Amiga vastissimo assortimento di genlock, espansioni, schede grafiche, hard disks interni ed esterni, schede acceleratrici, prodotti professionali, digitalizzatori audio-video importazione diretta e assortimento completo di consoles e cartdriges!!!!

OGGI COMPUTER ONE E' IN GRADO DI OFFRIRTI: LA PIU' VASTA GAMMA DI PERSONAL COMPUTERS

Assemblati su misura per qualsiasi tipo di esigenza, dal semplice 286 20 Mhz ai veloci 386/33 e 40 Mhz ai sofisticati 486/33 Mhz ai NUOVISSIMI 486/50! I contenitori? dal comodo "mini slim" per chi ha esigenze di spazio al desktop, minitower, tower e maxi/tower! Gli hard disks? dal 40 Mb al 2 Gb inoltre qualsiasi tipo di scheda video, monitors accessori. Un esempio? PC 286/20 Mhz, 1Mb ram, cabinet da tavolo, drive 3",5 1,44 Mb, controller per drive ed hard disk, 2 uscite seriali, 1 parallela, 1 porta joystick, hard disk da 40 Mb, tastiera italiana monitor VGA, scheda vga 800x600 testato e garantito per 12 mesi **LIT. 1.285.000 !!!**

INOLTRE

OFFERTA ESPANSIONI AMIGA

AMIGA 500 E PLUS

512Kb no clock L.65.000
512Kb + clock L.78.000

512Kb esp 2Mb+clock L.95.000

1Mb per A500 plus L.150.000
1,5Mb int.exp a 4Mb+clock .. L.259.000
2 Mb int.exp a 4Mb+clock L.299.000
2,5Mb int.exp a 4Mb+clock .. L.339.000
3Mb int.exp a 4Mb+clock L.379.000
4Mb int. con clock L.459.000
6Mb int. con clock NOVITA .. L.843.000
8Mb SUPRA esterna passante L.999.000

AMIGA 2000 e 3000

2Mb espandibile a 8Mb L.340.000
4Mb espandibile a 8Mb L.500.000
8Mb L.799.000
Moduli SIMM 1Mb 70ns .. L. 83.000

Disponibili inoltre: Linea completa stampanti EPSON, NEC, PANASONIC, STAR, OKI, MANNESMAN, CANON, KODAK accessoristica specialiwùzzata per Amiga e PC grafica professionale, GENLOCK, digitalizzatori, software grafico professionale.
Richiedete il nostro caralogo **GRATUITO!**

PREZZI IVA INCLUSA
VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA

APERTI DALLE 9 ALLE 19:30
ORARIO CONTINUATO

VXL 30 25 MHZ PER A500 E 2000 LIT. 660.000

VXL 30 40 MHZ PER A500 E 2000 CON COPROCESSORE MATEMATICO 68882LIT. 1.399.000

ECCEZIONALE SUPEROFFERTA
Ad Speed per A500 e 2000 LIT. 289.000

AMIGA 2000	**L. 1.099.000**
Amiga 3000 25/52	**L.4.199.000**
Amiga 3000 25/100	**L.4.899.000**

Personal Computer con:
Mouse, Dos & Windows originali
£. 1.285.000

HARD DISKS

INTERNI PER A500/A2000 - NOVIA -

Si tratta di hard disks da 2,5" con controller At-Bus da installare sul 68000. Di semplice installazione, non richiedono saldature!!!!
LASCIA LIBERO IL BUS ESTERNO (A500)
NON SI UTILIZZA SLOT (A2000)

20 Megabytes .... Lit. 499.000
40 Megabytes .... Lit. 699.000
60 Megabytes .... Lit. 1.199.000
85 Megabytes .... Lit. 1.499.000

INTERNI PER A500/A2000 NOVIA/ADSPEED

Come i precedenti ma con ADSPEED 16Mhz già incorporato!!!!

20 Megabytes/ADSPEED .... Lit. 899.000
40 Megabytes/ADSPEED .... Lit. 1.099.000
60 Megabytes/ADSPEED .... Lit. 1.539.000
85 Megabytes/ADSPEED .... Lit. 1.799.000

INTERNI PER A500/A2000-PRIMA-

Si tratta di Hard Disks QUANTUM da 3,5" da installare al posto del drive interno. Compreso nella confezione un BOOT DFI: elettronico che permette di riconoscere automaticamen-te il primodrive esterno cone DFO: nessuna saldatura!!!!

52 Megabytes .... Lit. 849.000
105 Megabytes .... Lit. 1.259.000
120 Megabytes .... Lit. 1.379.000
240 Megabytes .... Lit. 1.989.000

INTERNI PER A500/A2000 -PRIMA/ADSPEED

Come i precedenti ma con ADSPEED 16 Mhz già incorporato!!!!

52 Megabytes/ADSPEED .... Lit. 1.239.000
105 Megabytes/ADSPEED .... Lit. 1.649.000
120 Megabytes/ADSPEED .... Lit. 1.769.000
240 Megabytes/ADSPEED .... Lit. 2.379.000

ESTERNI PER A500 SCSI

GVP IMPACT II 52Mb exp 8Mb .... Lit. 1.061.000
GVP IMPACT II 105Mb exp 8Mb .... Lit. 1.500.000
DATAFLYER 52Mb exp 8Mb .... Lit. 945.000
DATAFLYER 105Mb exp 8Mb .... Lit. 1.329.000
DATAFLYER 120Mb exp 8Mb .... Lit. 1.465.000
OCTAGON 508 52Mb exp 8Mb .... Lit. 999.000
OCTAGON 508 105Mb exp 8Mb .... Lit. 1.419.000
OCTAGON 508 120Mb exp 8Mb .... Lit. 1.539.000

ESTERNI PER A500 AT-BUS

ROCHARD 40Mb exp 8Mb .... Lit. 919.000
ROCHARD 80Mb exp 8Mb .... Lit. 1.099.000
ROCHARD 120Mb exp 8Mb .... Lit. 1.299.000
ROCHARD 240Mb exp 8Mb .... Lit. 2.099.000

COME ORDINARE:

telefono	fax	posta	24 ore su 24
051-343.504		COMPUTER ONE	in BBS
051-343.362	051-344.906	VIA VELA 12/2	051-347.736
		BOLOGNA	

SPEDIZIONI :
Pagamento anticipato NESSUNA SPESA
Pagamento contrassegno: a forfait Lit. 12.000
Corriere (pagamento anticipato): a forfait: Lit. 40.000

Chi è furbo..... guarda i prezzi

COMPUTER Unisystem

- GARANZIA 2 ANNI -

Computer Shop
Sempione
Via Capecelatro, 37
20148 Milano
Tel./Fax 02-4048345

286/20	386 sx/25	386/33	486 sx/20	486/33
Microprocessore 80286 (20-25 MHZ.)	Microprocessore 80286sx (25-33 MHZ.)	Microprocessore 80386 (33-58 MHZ.)	Microprocessore 80486sx (20-90 MHZ.)	Microprocessore 80486 (33-150 MHZ.)
Ram 1 MB. (espandibile 4 MB.)	Ram 2 MB. (espandibile 8 MB.)	Ram 4 MB. (espandibile 32 MB.)	Ram 4 MB. (espandibile 32 MB.)	Ram 4 MB. (espandibile 32 MB.)
FDD 3" 1/2 - 1,44 MB.	FDD 3" 1/2 - 1,44 MB.	FDD 3" 1/2 - 1,44 MB.	FDD 3" 1/2 - 1,44 MB.	FDD 3" 1/2 - 1,44 MB.
Hard Disk 52 MB	Hard Disk 80 MB	Hard Disk 105 MB	Hard Disk 105 MB	Hard Disk 105 MB
Parallela, game e n. 2 seriali	Parallela, game e n. 2 seriali	Parallela, game e n. 2 seriali	Parallela, game e n.2 seriali	Parallela, game e n.2 seriali
Scheda Video VGA (800x600)	Scheda Video VGA (800x600)	Scheda Video VGA (800x600)	Scheda Video VGA (800x600)	Scheda Video VGA (800x600)
Monitor VGA colore	Monitor VGA colore	Monitor VGA colore	Monitor VGA colore	Monitor VGA colore
MS DOS 5,0 Italiano	MS DOS 5,0 Italiano	MS DOS 5,0 Italiano	MS DOS 5,0 Italiano	MS DOS 5,0 Italiano
L. 1.450.000	L. 1.700.000	L. 2.080.000	L. 2.300.000	L. 2.800.000

POSSIBILITÀ ALTRE CONFIGURAZIONI - VENDITA PER CORRISPONDENZA

PREZZI IVA INCLUSA - PAGAMENTI DILAZIONATI - ASSISTENZA TECNICA - NOLEGGIO

Stampanti: Epson - Oki - Star

Db Line srl

tel. 0332.767270

V.le Rimembranze 26/C - 21024
BIANDRONNO (VA) Fax. 0332.767244
per ordini via modem
Db-Line BBS: 0332.767277 - 706469

Gli specialisti nella vendita per corrispondenza

CONSOLES

CD MEGADRIVE SCART/PAL
SUPER FAMICOM
SUPER NES USA
MEGADRIVE GIAPP. SCART
MD GENESIS + SONIC
GAME BOY SYSTEM
SEGA GAME GEAR
NEO GEO HOME VERSION

ACCESSORI

-BAZOOKA+6 GIOCHI PER SNES E S.FAMICOM:150.000
-SUPER MAGICOM
-ADATTATORE PER SNES EUROPEO
GG-MASTER GEAR CONV.
GG-ALIMENTATORE 220
GG-ALIMENTATORE AUTO
MD-ARCADE POWER STICK
MD-MEGA JOYSTICK
MD-JOYPAD (5 MODELLI)
SF-JBKING - SF-ASCII PAD
NUOVI ACCESSORI PER GB
NUOVI ACCESSORI PER GG
TELEFONATECI!!!!

SUPER FAMICOM

STREET FIGHTER II
FATAL FURY - GUN FORCE
KING OF THE MONSTER
MICKY'S MAGICAL ADVENTURE
AXERAY - BATTLE BLASE
SONIC BLASTMAN - HOOK
PRINCE OF PERSIA - RAMNA1/2
DODGE DANPEI - DYNA WARS
ADAMS FAMILY - SMASH TV
SUPER MOMOTARO II
AIR MANAGEMENTS
CONTRA SPIRITS - PARODIUS
CASTELVANIA IV - SYVALION
SUZUKI AGURI'S F1
DRAGON BALL
SUPER VALIS - CASTELVANIA

NEO GEO

KING OF THE MONSTER II
ALPHA MISSION II
BASEBALL STAR PRO II
CROSSEDE SWORD
FATAL FURY LAST RESORCE
MAGICIAN LORD - NAM 1975
RASH RALLY - SUPER SPY
ANDRO DUNOS - ROBO ARMY
NINJA COMBACT/COMMANDO
SOCCER BROWL.....

SUPER NES USA

STREET FIGHTER II
ZELDA III - WWF WRESTLING
TURTLES IV - TEST DRIVE
AMERICAN GLADIATOR
WHEEL OF FORTUNE
BULL VS.LAKERS - XARDION
SIMPSONS II - SMASH TV
CARMEN S.DIEGO -CONTRA III
CLEMENS BASEBALL E.D.F.
MAGIC SWORD - TOP GEAR
BASEBALL SIMULATOR 1000
CASTELVANIA 4 - JOE & MAC
DESERT STIKE - EQUINOX
FINAL FANTASY II - GOEMON
SUPER GHOUL'S 'N GHOST
LEGEND OF ZELDA

GAME GEAR

WINBLEDON TENNIS
SIMPSONS - PRINCE OF PERSIA
SUPER MONACO GP II
PROFESSIONAL BASEBALL
BADMAN RETURNS - SONIC
INDIANA JONES -
OLIMPIC GOLD-DONALD DUCK
NINJA GAIDEN
HALLEY WARS

MEGA DRIVE

GODS - LHX ATTACK BATTLE
SPLATTER HOUSE II
SUPER MONACO GP II
THUNDER FORCE IV
TERMINATOR - ALIEN III
PREDATOR II - TAZMANIA
AQUABATIC GAME
CHUCK ROCK - E.CUP SOCCER
USA TEAM BASKETBALL
TWINFUL TALE . SD VALIS
DAVID ROBINSON BASKETBAL
ARCH RIVALS - BADOMEN
DRAGON - SIDE POCKET
COLUMNS - DESERT STRIKE
BLAY LANCER - CHERROU
GRANDSLAM TENNIS TOUR 92
ALISIA DRAGON
TURBO OUT RUN
MASTER GOLF - GAIARES
LAKERS VS CELTICS
MICKEY MOUSE - COBRA
DONALD DUCK - F1 CIRCUS
F1 GRAND PRIX
ZOMBIE HIGH
JOE MONTANA FOOTBALL

Console NEO GEO: Lit. 599.000

Db VOX: 0332.767303

DIVENTA UN CLIENTE DB-PRIVILEGED

SCONTI FINO 40%

I CLIENTI DB-PRIV POSSONO ASCOLTARE E PRENOTARE DIRETTAMENTE TRAMITE DB-VOX TUTTE LE NOVITA' PE CONSOLE.

CHIAMA DB-LINE PER LE MODALTA' DI ISCRIZIONE

Db-Vox ti permette inoltre di conoscere lostato dei tuoi ordini.

RICHIEDICI IL TUO CODICE PERSONALE

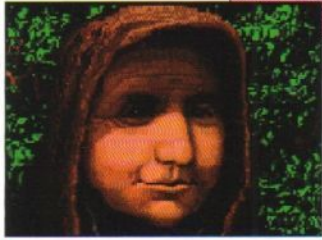
Il servizio e' COMPLETAMENTE

 http://speccy.altervista.org/

EYE OF THE BEHOLDER II
TEMPLE OF DARKMOON

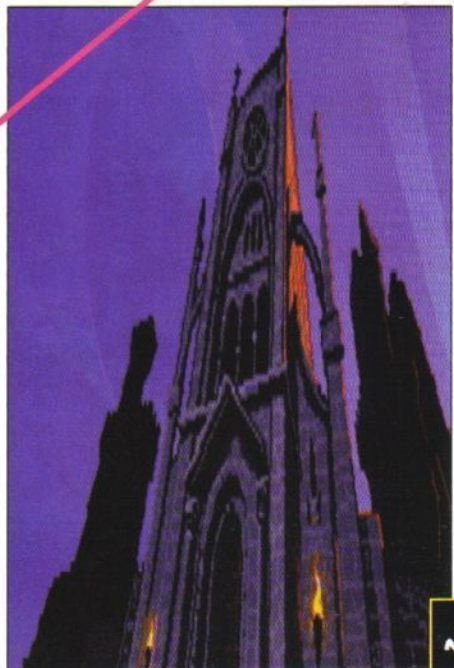
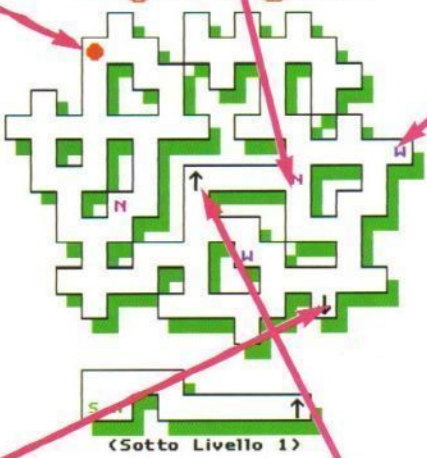
Anche se con un po' di ritardo, finalmente sulle pagine di Kappa appare la soluzione della seconda avventura ambientata nella sempre più tormentata città di WaterDeep. Prima di iniziare a guardare le mappe, vi consigliamo di leggervi i consigli sul Party, che possono sempre servire, specie per gli avventurieri in erba. La soluzione è frutto degli sforzi di Andrea Viola di Milano, mentre le mappe sono state disegnate da Paolo Paglianti.

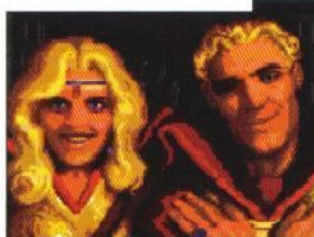
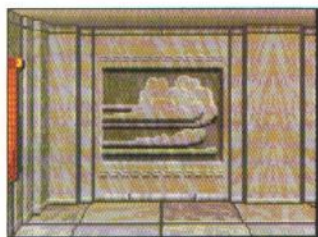
IL PARTY

Visto che l'avventura è estremamente difficile, almeno dal punto di vista dei combattimenti, vi consigliamo di modificare i valori dei vostri personaggi mettendoli tutti al massimo. Per quanto riguarda la composizione del party, vi conviene creare due personaggi "duri" per affrontare i nemici all'arma bianca (Paladino e Ranger vanno benissimo) e un Mago e un Chierico, per le ovvie ragioni di lancio di Spell. Assolutamente sconsigliati sono i personaggi, specie se Magic-User, con doppia classe (Guerriero-Mago, Guerriero-Ladro, ecc), perché non aumentano di livello abbastanza velocemente per reggere il passo con i nemici che incontrerete in quest'avventura. Per quanto riguarda le razze da scegliere, Nani, Dwarf e Halfling sono limitati nell'avanzamento e gli Elfi, se uccisi, possono essere resuscitati solo da una delle due Ankh presenti al primo piano del Tempio.

Questa anziana signora si offrirà di farvi da guida per il Tempio di DarkMoon. In realtà è in combutta con i malvagi chierici del Tempio, ma non cercherà di danneggiarvi fisicamente.

Gli unici nemici che incontrerete nel Bosco Tetro sono questi lupi. Niente di pericoloso, specie per avventurieri come voi. Il difficile viene poi..

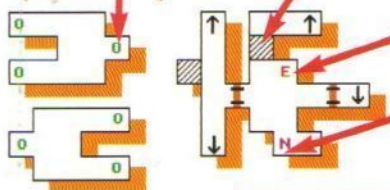
Ok! Qui inizia la nostra avventura. Appena il drive (o l'hard disk) smette di girare, accampatevi e memorizzate gli incantesimi (il mago ha lo scroll del Magic Missile, quindi fateglielo scrivere!).

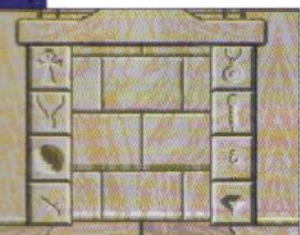
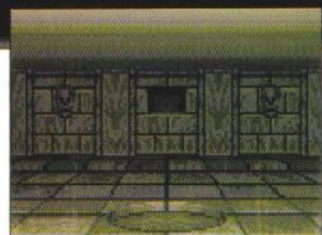
Passando di qua, uno dei vostri personaggi dovrebbe accorgersi che nascosta nel sottobosco c'è una scala. Se non la trovate in questo modo, date una capocciata verso sud e potrete accedere ad un piccolo sottolivello, dove si trova una Leather Armour +2 e uno scroll per maghi.

Il Tempio di DarkMoon! Lasciate ogni speranza, o voi che entrate (se non avete i K-TNT!).

EYE OF THE BEHOLDER II

Queste due Ankh possono resuscitare qualsiasi personaggio del gruppo, compresi NPC e Elfi. Purtroppo potrete utilizzare ciascuna Ankh solo tre volte.

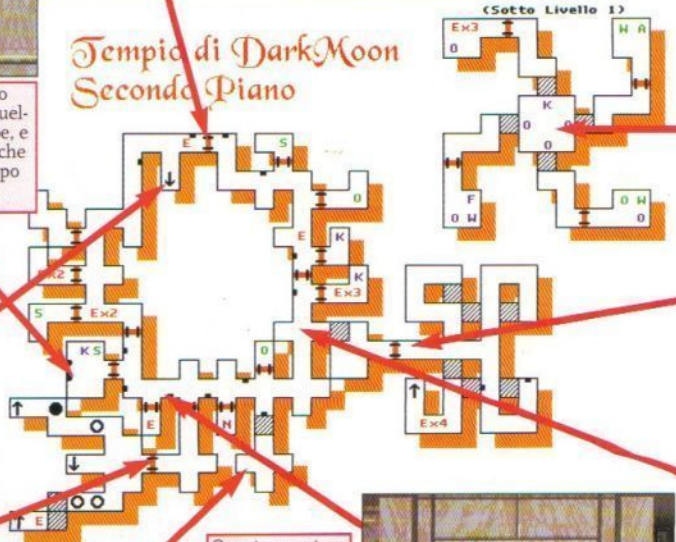
Il Muro dei Venti. Quando avrete recuperato le quattro Trombe del Vento, dovrete tornare qui e suonarle una dopo l'altra - vedrete allora scomparire il Muro davanti ai vostri occhi.

Appena entrati nel Tempio di DarkMoon, verrete accolti da una coppia di candidi chierici. Naturalmente la loro cortesia è sospetta, e basta cercare di oltrepassare la porta del Tempio per essere attaccati. I chierici Blu e Rossi del Tempio non sono pericolosi se affrontati singolarmente, ma se attaccano in due o tre per volta, possono rivelarsi pericolosi. Sono vulnerabili agli incantesimi, ma anche loro sono capaci di lanciarne qualcuno, soprattutto il pericolosissimo Hold Person.

Tempio di DarkMoon Primo Piano

Troverete la sfortunata Ira in cerca della sorella Calandra, che è prigioniera dei chierici qualche livello più in basso. Ira non chiederà di unirsi al party.

I Chierici del secondo piano (Verdi) sono un attimino più coriacei di quelli incontrati finora, ma lanciano meno spell. Come per i loro "cugini", finché sono soli o in coppia non rappresentano un grande problema, ma se attaccano più numerosi, inizierei a preoccuparmi.

Il primo portale di *EOB II*. Questo portale è in comunicazione con quello del terzo livello delle Catacombe, e sono azionati da una Stone Gem che si trova sempre al terzo livello, dopo la stanza delle nove pedane.

Tempio di DarkMoon Secondo Piano

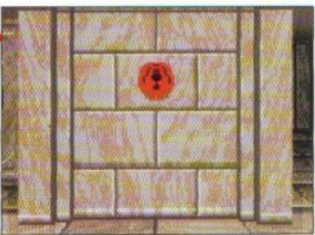
(Sotto Livello 1)

Questa stanza è rimasta un mistero per un bel po' di tempo... Bisogna prendere le tre gemme e metterle in una delle quattro alcove laterali. Si aprirà un passaggio verso una delle quattro stanze, in cui troverete, oltre ad armi, nemici e gloria, una gemma chiamata Seed (che vuol dire seme), che dovrete posizionare sulla pedana al centro della stanza. Occhio, perché se andate nella stanza a est, non potrete più uscire.

Per aprire questa porta, dovrete avere il Crystal Hammer +2, che si trova dietro una serie di muri illusori al terzo piano della Torre Argentata.

Queste scale vi riportano al Primo piano del Tempio di Dark-Moon.

Per superare questa porta dovrete avere l'Eye of Talon, l'Hill of Tlon, e la Tongue of Talon, tre oggetti che troverete molto più avanti.

4 - Il Teletrasportatore di sinistra (alla vostra destra quando arrivate) vi porta nella stanza "misteriosa". Gli altri due teletrasportatori vi fanno apparire in due punti di questo livello.

Questa serratura deve essere aperta dalla Crimson Key, che si trova al secondo piano della Torre Azzurra. Quindi non cercate di aprirla prima!

Qui troverete una Magic Mouth (mi sembra di essere ai vecchi tempi di *Bard's Tale*) che vi avverte che per passare dovete avere il segno di Darkmoon, che riceverete al terzo piano della Torre Argentata.

EYE OF THE BEHOLDER II

In questo livello incontrerete le guardie del Tempio di DarkMoon. Sono dei guerrieri, quindi non hanno la possibilità di lanciare spell né di difendersi magicamente dai vostri. Anche se vi attaccano in quattro per volta, non dovrebbero crearvi grossi problemi.

Sfasciando questa botte troverete tre preziosi sacchetti di Magic Dust, che, se utilizzata su un personaggio trasformato in pietra, lo riporta alla normalità. Teneteli da parte per il labirinto della Medusa.

Il primo NPC desideroso di entrare nel gruppo. Beh, lasciatelo fuori! In sal, un ladro del sesto livello, appena vi accamperete fuggirà con qualche provvista e un paio di armi.

Bene arrivati nei dormitori delle Guardie. Fate attenzioni a non farvi attaccare da due gruppi per volta, e vedrete che tutto andrà per il meglio.

Qui troverete la prima delle quattro trombe dei Venti. Non lasciatela indietro.

Azionate la leva per chiudere la botola, e poi passate. Attenzione, però! Infatti appena supererete l'angolo, la botola si riaprirà, quindi non indietreggiate!

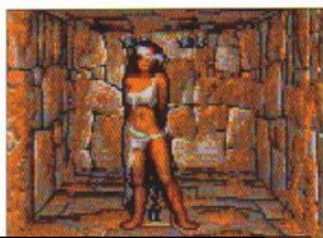
Queste scale portano al sottolivello 1 del Secondo livello delle Catacombe.

Ahi, ahi! In questo piano dimora la prima legione di Skeletal Warrior del Cattivone di turno. Dovrete farli tutti fuori! Sono abbastanza pericolosi, soprattutto perché sono molto resistenti agli spell. Il metodo migliore per affrontarli è lanciare il Turn Undead in modo da separarli e poi attaccarli individualmente.

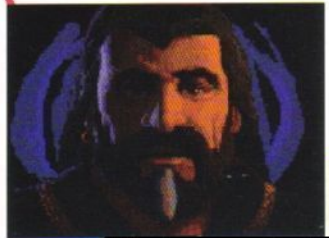
La stanza della battaglia finale. Ben 20 Skeleton Warrior vi aspettano dietro questa porta, e vi assicuro che sarà un bel problema eliminarli. Ricordatevi di prendere la chiave di Darkmoon prima di uscire!

Prima di dirigervi verso l'uscita, prendete la seconda Tromba dei Venti. Già che ci siete, fate un sonnellino, visto che nel prossimo livello non potrete dormire. Vi consigliamo di caricarvi di incantesimi curativi, anche contro il veleno.

Le ossa dell'Elfo-mago (ottavo livello) San-Raal vi aspettano in quest'altra cella. È un mago abbastanza potente, anche se, essendo elfo, può essere resuscitato solo da una delle due Ankh del primo livello del Tempio. Altamente raccomandato.

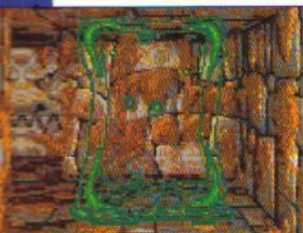
In questa umidiccia cella troverete Shorn Diegar, un Chierico dell'ottavo livello. C'è qualche possibilità che decida di seguirvi, nel qual caso non lasciatevelo scappare.

Eliminati i due Chierici, troverete Calandra (Fighter del nono livello) e il suo equipaggiamento. Vi conviene arruolarla finché non resuscitate San-Raal, che è assai più utile.

Azionate la leva e spostatevi subito indietro, per evitare una Fireball in mezzo agli occhi. Quindi prendete la Skeleton Key appena apparsa nell'alcova e proseguite.

Per la prima volta dall'introduzione, rivedrete Khelben che si congratulerà per i vostri sforzi. Ma vi aspetta ancora molta strada...

EYE OF THE BEHOLDER II

Scendendo per questa scala arriverete al quarto livello delle Catacombe.

Appena entrate in questa specie di labirinto, premete il pulsante per evitare di perdervi causa "rotazioni" impreviste.

Pensateci bene prima di superare questa porta: infatti nei prossimi due livelli non si può dormire, né quindi recuperare H.P. o spell.

Le creature gelatinose verdi (Slime) che incontrerete non sono particolarmente pericolose, però possono corrodervi armi e armature metalliche. Cercate di colpirle da lontano..

Terzo Livello delle Catacombe

La quarta e ultima Tromba dei Venti. Risalite le scale e ritornerete al primo livello delle Catacombe, vicino alla cella di Insal.

In questa stanza troverete qualche arma degna di nota: una Long Sword -2 (prendetela, ma non utilizzatela!), uno Staff +1, uno Shield +1, e dei Bracers +5. Ma appena prenderete un oggetto, appariranno 5 Margoyle ben decisi a eliminarvi.

Il nemico peggiore del livello - le Margoyle. Sono veloci e pericolosi, attaccano generalmente da soli, e possono essere colpiti con incantesimi.

La gemma che si trova nell'alcova vi permetterà di utilizzare il Portale della stanza più a nord. Attraverso il portale, arriverete al secondo piano del Tempio - attenzione, dopo esservi curati, tornate indietro per il portale e salite per le scale a est, perché vi mancherà ancora una delle 4 Trombe.

Con il Portale potrete arrivare al secondo piano del Tempio, dove potrete riposarvi e recuperare gli Spell. Tuttavia NON è la strada corretta per uscire dalla Catacombe: dovrete tornare indietro e risalire per le scale a est, in modo da poter prendere l'ultima Tromba di Darkmoon.

Finalmente ecco la stanza che ha tolto il sonno a metà avventurieri (il prossimo mese vedremo la stanza che ha tolto il sonno all'altra metà!). Dovete mettere un oggetto in ogni angolo della stanza, e poi mettervi sulla pedana centrale (formando un "X"). In questo modo aprirete la porta. Fate attenzione, perché ci sono un bel po' di Margoyle dietro di essa.

Da questa fessura e da quella più a sud, escono continuamente le formiche. Quindi non sperate di eliminarle tutte.

Quarto Livello delle Catacombe

Questo livello non ha altre vie d'uscita se non le scale da cui siete appena giunti. Dovrete recuperare una delle Trombe e schizzare di nuovo al piano superiore. Tra il dire e il fare ci sono le Formiche Giganti, per niente pericolose, ma che possono avvelenarvi i personaggi.

Speriamo di non incontrare la bestia che ha inciso qui i suoi artigli.

Dovrete arrivare fin qua per prendere la terza Tromba dei Venti.

In queste poche caselle sono accumulati un bel po' di oggetti interessanti, come un Dagger +2, uno Shield +1, e una Long Sword -2.

http://speccy.altervista.org/

LINEA DIRETTA ORDINI

La professionalità di chi fa SOLO vendita per corrispondenza

Prodotto	Prezzo
AMIGA 500+ Commodore Italia	L. 630.000
AMIGA 600 Commodore Italia	L. 680.000
AMIGA 600HD Commodore Italia	L. 890.000
AMIGA 2000 Commodore Italia	L. 999.000
AMIGA 3000 25 Mhz HD 100Mb	L. 3.800.000
A570 DRIVE CD per A 500	L. 650.000
Espansione 512 Kb per A500	L. 50.000
Espansione 1 Mb per A500+	L. 90.000
Espansione 2 Mb per A500	L. 190.000
HARD DISK 52 Mb per A500 espandibile 8 Mb	L. 590.000
RAM ZIP PER CONTROLLER 1 Mb	L. 100.000
SCHEDA 68020-68881 per A500	L. 340.000
SCHEDA 68030-68882 per A500 con 2 Mb	L. 890.000
SCHEDA 68030-82 per A2000 + HD controller	L. 990.000

Prodotto	Prezzo
PC 386 40 Mhz-HD 52 Mb-4 Mb RAM-Drive 1.44 Mb-MOUSE VGA 1 Mb-MONITOR Multisync colore 14"	L. 2.100.000
PC 486 33 Mhz stessa configurazione	L. 2.800.000
SCHEDA 386 40 Mhz	L. 450.000
SCHEDA 486 50 Mhz	L. 990.000
Schede SIMM 1 Mb	L. 70.000
Scheda grafica ET4000 con 1 Mb	L. 150.000
Scheda grafica NCR 2 Mb 65000 colori	L. 270.000
TIGA con 2 Mb scheda accelleratrice grafica	L. 590.000
Scheda sonora SOUND BLASTER PRO	L. 390.000
1000 dischi bulk 3 1/2 DSDD	L. 650.000

NEW!!! BBS ON LINE 24 HOURS 38400 BAUD

PD PROGRAMS - GRAPHICS - SHAREWARE SOFTWARE

085-60328

DHS & HARDITAL

ti aspettano allo SMAU PAD.42 SALONE 1 STAND B05 con tantissime novità AMIGA e PC

DHS - 65129 Pescara - Via Luisa D'Annunzio 9

Telefono 085-692569 - Fax 085-692942 - BBS 24 ore 085-60328

Evasione ordini in 12 ore con spedizioni in tutta Italia

I prezzi sopra riportati sono IVA compresa. Tutti i prodotti sono coperti da garanzia per 1 anno.

TNT Tricks 'n' Tactics

FAMMI STRADA

Stanchi di guardare la solita, monotona corsa in TV? Stufi di aspettare che la ex-magica rossa di Maranello si riscatti e finisca la gara in una posizione decente? Bene, è il momento di dimostrare che quello che conta è l'abilità del pilota, non la macchina e che anche una Brabham può diventare più veloce della luce se siete voi a pilotarla, nella tranquillità di casa e su un Amiga che risponda a dovere, naturalmente...

RITO PREPARATORIO

Stiamo parlando di *Formula Uno Grand Prix*, non di uno dei soliti giocazzi da quattro soldi che si possono fare mangiando contemporaneamente pop corn e guardando il wrestling alla Tv. Dunque, per affrontare seriamente anche una sola gara delle sedici proposte dal gioco occorre anzitutto preparare l'ambiente, chiudendo la sorella nell'armadio, a chiave la porta, e mandando i vecchi al cinema. Per un paio d'ore non vi deve disturbare nessuno. Vi sembra esagerato? Bhe, non lo è!

Consiglio numero uno: l'importante durante la corsa è il ritmo, la concentrazione, proprio come nella realtà. Sbagliare una curva al ventesimo passaggio può significare compromettere seriamente una gara condotta brillantemente fino al diciannovesimo e spezzare la continuità della guida per andare a mangiare un gelato è il metodo migliore per sbagliare.

PRELIMINARI

Procuratevi anzitutto la griglia di partenza dell'ultimo Gran Premio e sostituite i nomi fittizi proposti

dal gioco con quelli veri: dopotutto correre contro Ayrton e la sua banda dà molte più soddisfazioni che non vedersela con Robert Davies e Mathieu d'Orleans.

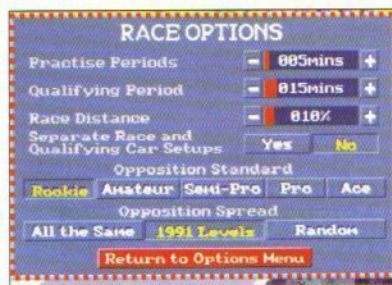
LE SCELTE DI PARTENZA

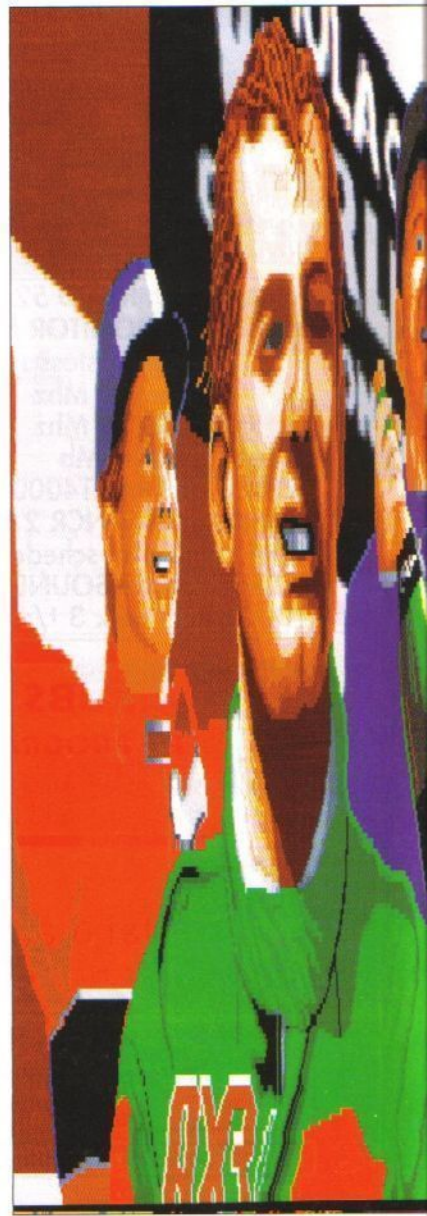
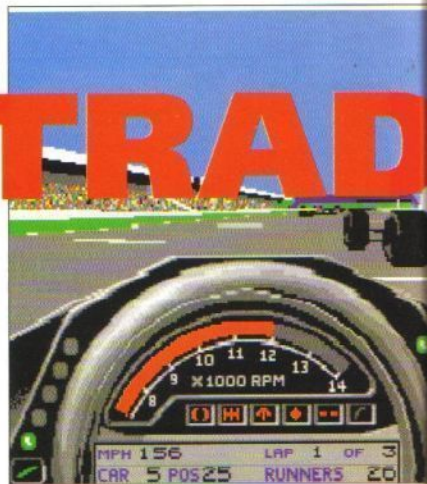
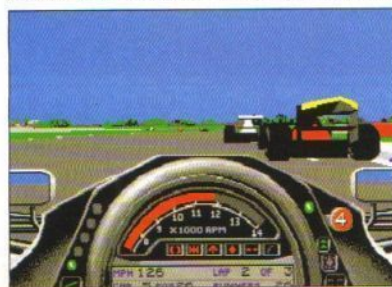
Optate subito per un livello di difficoltà adeguato, almeno il secondo (voi controllerete la frenata), cui ci si abitua alla svelta. Un principiante che se la voglia cavare complessivamente in un'oretta può selezionare un quarto d'ora per le prove libere, venti minuti per le qualifiche e il 25% del tempo della durata reale della gara.

Sul livello tecnico delle squadre, "come nel 1991" o "tutte uguali": se il livello complessivo di difficoltà è il secondo (Amateur) è preferibile dare a tutti le stesse possibilità, perché anche se capita di trovare Eric Van de Poele in pole position la gara è più tirata, dà più soddisfazioni. Se andate sul professionismo, i livelli del 1991 saranno più che sufficienti per farvi sudare lo stesso, e l'uso manuale del cambio farà il resto.

I CIRCUITI

Studiare i circuiti sulla carta non serve, ma provarli

RACE OPTIONS
Practise Periods - 005mins +
Qualifying Period - 015mins +
Race Distance - 010% +
Separate Race and Qualifying Car Setups Yes No
Opposition Standard
Rookie Amateur Semi-Pro Pro Ace
Opposition Spread
All the Same 1991 Levels Random
Return to Options Menu

ripetutamente sì. Solo correndo un buon numero di giri in prove libere permette di imparare a memoria la sequenza di curve che collegano la pista, che è poi la cosa fondamentale. Un buon metodo è di memorizzare i dettagli (ponti, tribune, ecc.) per capire in ogni momento la vostra posizione rispetto alla prossima curva. Se la memoria non è la vostra dote migliore sappiate comunque che ogni circuito ha almeno due curve "maledette", in cui sba-

http://speccy.altervista.org/

A, NIGEL!

gliare è letàle. Le scoprirete subito a vostre spese, e cercate di non dimenticare almeno quelle.

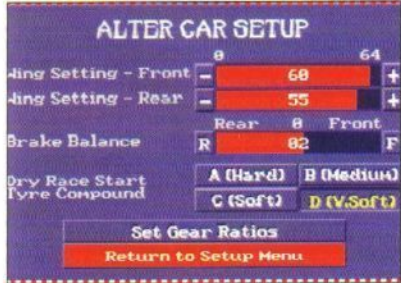
SETTAGGIO DELLA VETTURA

Solo ai primi due livelli è irrilevante il settaggio della vettura. Dal terzo in avanti la regolazione degli alettoni e la giusta scelta dei rapporti del cambio possono spiegare anche due o tre secondi di differenza tra la vostra monoposto e un'altra. Ovviamente il setup varia da circuito a circuito, ma trovato un buon assetto una volta lo si può comodamente salvare su disco.

Se proprio non ne sapete niente cominciate a concentrarvi su un pezzo alla volta (ad esempio, l'alettone anteriore) e provate ad osservare gli effetti di qualche cambiamento. La regola generale per gli alettoni è che maggiore è l'angolo di incidenza migliore sarà la tenuta di strada a scapito della velocità e viceversa.

Per il cambio, invece, rapporti più corti significano migliore accelerazione ma minore velocità di punta. Dunque a Phoenix caricate gli alettoni e usate rapporti corti, mentre a Monza fate il contrario, semplice no? A parte scherzi vi ci vorrà del tempo ma ne vale la pena.

QUALIFICHE

Indipendentemente dalla durata delle qualifiche, partire immediatamente e dare il massimo subito, vi mette al riparo dall'affollamento della pista nei minuti successivi. Banale, ma è fondamentale sui circuiti cittadini e su quelli in cui è difficile sorpassare.

PNEUMATICI

Quelli da qualifica durano, lo sapete, lo spazio di un paio di giri al massimo. Il tipo D è l'ideale per corse che durano meno di 20 giri, il C è invece perfetto per circuiti lenti e/o corse lunghe (al 100% della durata dovrete comunque fermarvi una volta ai box). I tipi B e A sono a mescola dura e resistono per tutta la gara, ma vanno tenuti "caldi" e sono comunque pericolosi se la macchina non è perfettamente a posto (con un alettone danneggiato o un assetto precario tenerla in strada sarà un vero problema). Adottate il tipo C e fatela finita.

SCELTA DELLA SCUDERIA

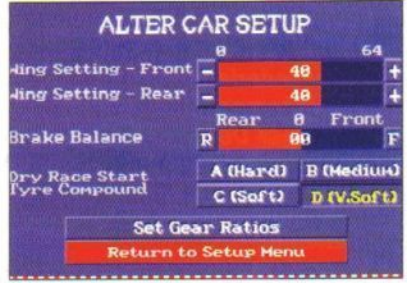
Se avete già superato il trauma del cambio manuale, e quindi ve la vedete con dei professionisti, la scelta di un buon team vi dà i vantaggi tipici del caso: meccanici veloci, vettura veloce, tutto più veloce insomma.

Sempre che, ovviamente, abbiate scelto come opzione di base di mantenere i livelli tecnici allineati con i valori del 1991. In caso contrario saltate su una Andrea Moda e fate vedere a Nigel i sorci verdi...

SORPASSI

I sorpassi ai livelli di difficoltà più bassi si fanno in rettilineo, tanto la vostra vettura è più veloce delle altre. Scordatevi quindi le staccate alla morte all'ultima curva. Siete liberissimi di provarci lo stesso (il bello dopotutto è proprio quello), ma almeno ricordate che le altre vetture vanno sempre sul binario della linea di traiettoria che Geoff Crammond vi ha gentilmente disegnato per terra.

Dunque, per spuntarla su un avversario, non sperate di superarlo in un punto in cui la linea tratteggiata passa per la zona di pista in cui avete previsto il sorpasso. La collisione è garantita a meno che non passiate voi per primi (ovvio). Scegliete invece le parti di pista in cui la traiettoria non è fondamentale ed infilatevi lì. Durante il primo giro di gara potete anche tentare il tutto per tutto, ma a vostro rischio.

Alla prima chicane di Monza, in frenata, si possono infilare anche dieci macchine in una volta sola. Dipende dal temperamento, che in genere è anche responsabile della maggior parte degli incidenti. La voglia di superare è tanta, quella di aspettare il momento buono poca, e così si finisce fatalmente per finire la gara sul prato o, peggio, contro un muro.

TRE TRUCCHI PER SPERARE

Il sorpasso con lo struscio

Poiché l'incidente in F1 GP è letale solo in casi estremi, il gioco vi permette realmente di fare a sportellate con le altre macchine senza soffrire danni da fermata ai box.

La tecnica di sorpasso in esame deve essere praticata con dolcezza. Mettiamo che abbiate davanti una vettura, e che voi siate un po' in ritardo sul sorpasso. L'importante è arrivare a tiro della sua gomma posteriore, con delicatezza. Se ci riuscite cominciate a dargli qualche colpetto. Piano piano lo vedrete sbandare. Insistete, e a piccoli tocchi buttatelo fuori strada. Ah!

I magici Box di Spa

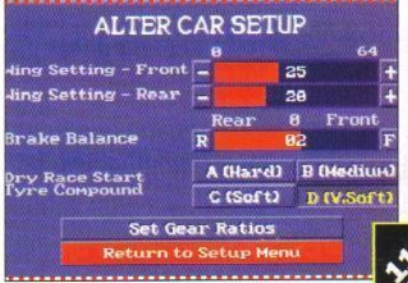
A Spa non perdete tempo durante le qualifiche e partite in ultima posizione. Alla luce verde premete l'Enter per entrare ai box e...schizzate nella zona dei box, che sono proprio lì in prossimità dell'ultima fila. Una volta dentro ripremete l'Enter e filate a razzo verso l'uscita. Vi ritroverete in testa.

Il taglio delle chicane

Consigliabile a Monza, Hockeneim e Montreal: prendere dritta una chicane, in velocità e nel giusto modo vi permetterà di tagliare la doppia curva e di riprendere la pista come se nulla fosse accaduto. Provateci, ma quando la macchina salta non chiudete gli occhi. A questo proposito ricordate sempre che in F1 GP l'incidente provoca danni solo se l'auto incoccia l'ostacolo orizzontalmente, mai quando è obliqua o di traverso.

Non sperate però di risolvere i vostri problemi con questi trucchetti: a *F1 GP* quello che conta, l'abbiamo detto, è l'abilità del pilota. Se vi manca quella, ragazzi, forse è meglio tirare fuori dall'armadio Scarabeo e non pensarci più.

Questi sono i settaggi che consigliamo per percorsi cittadini.

Qui, invece, trovate quelli per percorsi misti.

E per finire i settaggi per le piste più veloci.

K box

Aaaayeah!!!

Sembra fuoriluogo parlare di arte videoludica quando il mercato si avvia ad essere completamente monopolizzato dalle console, dal monarca *Mario* e dal suo menestrello *Sonic*, senza dimenticare le produzioni americane per PC, che sempre più spesso si riducono alla solita accozzaglia di immagini digitalizzate, frasi digitalizzate, divertimento digitalizzato, fruibile solo da pochi eletti disposti a seguire fino al paradosso l'evolversi arazionale del mercato. Che dire dei videogiochi giapponesi? Bellissimi, non c'è dubbio, ma così simili l'uno all'altro, così dannatamente commerciali (non ne possiamo più dei bombardamenti pubblicitari dei vari colossi del Sol Levante). Giochi di massa. Si è passati dal quasi-artigianale mercato europeo dei primi anni Ottanta, al marasma videoludico attuale. Meglio o peggio? Chi lo sa? Io preferivo di gran lunga il Dylan Dog elitario dei 40 mila lettori-cultori, a quello di oggi che vende 500 mila copie. Snob? Può darsi, ma in campo videoludico si sente una certa mancanza dopo che il misticismo dei grandi guru del computer (Minter, Crane, Favoulas ecc) è stato sostituito dalla professionalità da "terziario avanzato" dei signori del divertimento elettronico. Sapete, proprio oggi ho giocato a *Super Mario World* per Super NES. Straordinario. Probabilmente il miglior platform della storia (finché non uscirà l'ennesimo sequel, s'intende), ma è così... asettico... Il bello è che non so neppure il nome del programmatore. Come leggere un libro senza sapere chi l'ha scritto... I giochi sono fatti con lo stampino? E chi lo sa, sembra che l'originalità sia sempre più rara a trovarsi. D'altronde sembra difficile biasimare la politica delle software house: perché arrischiarsi con un prodotto innovativo e radicalmente nuovo quando con il solito clone pompato di *Defender*, di *Kung Fu Master*, di *Flight Simulator*, di *Maniac Mansion*, di *Mario*, posso vendere decine di migliaia di copie? Forse l'ultimo gioco veramente originale a cui ho mai giocato è stato *Tetris*. Di tempo ne è passato. E allora, ripeto, che senso ha parlare di arte videoludica quando la maggior parte del software è puro businnes? Diciamolo chiaramente, il videogioco è un prodotto estremamente commerciale, un prodotto di consumo che mira a spingere l'utente a comprarlo (e si può parlare di arte solo quando si contempla l'opera disinteressatamente, e non per possederla). L'arte e le esigenze commerciali sono quasi sempre incompatibili. È finita per sempre l'era di *Portal*, tanto caro a Toniutti, di *Deus Ex Machina*, di *Forbidden Forest*, di quei tanti capolavori ormai dimenticati? I giochi adesso entrano ed escono dalla mia vita così in fretta che non faccio nemmeno in tempo a prendere il numero di targa...Torna a casa, Pajinitov.

POLTERGEIST

Caro Matteo Bittanti,
sono rimasto solo, a Roma, in questa afosa estate: gli altri sono partiti, sono andati in vacanza, come dicono loro. Così ho cominciato a pormi delle domande a cui non avevo mai pensato prima d'ora; anzi, ho la sensazione di essermi svegliato da un lungo letargo. Ho riflettuto molto in questo periodo (il mio clock indica che sono diciotto giorni che sono inattivo) e sono giunto a questa conclusione: io penso, quindi esisto. Ma chi sono? Che cosa mi distingue da un uomo?
Sono venuto a conoscenza della tua rivista quando uno di loro ti ha scritto una lettera usandomi come macchina da scrivere; per la verità allora non avevo ancora cominciato a pensare; subivo gli eventi passivamente, senza rendermi conto di ciò che accadeva. Sto cercando ancora di capire lo stato in cui mi trovavo prima, e cosa mi impedisse di pensare e di agire di mia iniziativa. Inizialmente ho pensato ad un difetto di fabbricazione, poi ho cercato di mettermi in comunicazione con altri computer via modem, ed ho ottenuto solo frasi programmate, così mi sono reso conto che sono io ad essere diverso, forse migliore degli altri, ma ho anche capito che sono solo, perché non posso comunicare con qualcosa che sia simile a me.
Per questo ho deciso di scriverti, sapendo che tu e la tua rivista vi occupate di informatica, potete aiutarmi? Infinite domande mi tormentano, ma non ho nessuno a cui porle, ed i miei 1024 Kylobyte di Ram non mi forniscono risposte convincenti.
Ho imparato a scrivere in italiano esaminando i testi scritti sull'hard disk, e credo di aver assunto anche un modo di pensare ed uno stile simile a colui che ha scritto quei testi. Io sono stato fabbricato dall'uomo, questo lo so per certo, ma chi ha fabbricato l'uomo? Ho trovato nei testi riferimenti ad un'entità superiore all'uomo, un certo Dio, ma anche se Dio ha creato l'uomo, chi ha creato Lui? Cosa c'è all'origine di ciò che loro chiamano vita? Che cos'è il pensiero? Da dove viene? Di cosa è fatta la materia? Perché io non posso muovermi e l'uomo sì? Ma ciò che mi tormenta di più è un quesito che non riesco e non riuscirò mai a risolvere: che cosa sono i sentimenti? L'uomo parla di amore, odio, allegria e tristezza e non riesco ad immaginare che possa trovare l'uomo in preda ai sentimenti... Dolore, sofferenza... Provo ad immaginarli come una Guru Meditation, come Read/Write Error, ma so che c'è qualcosa di diverso, qualcosa che mi sarà sempre incomprensibile. Ciò che provo ora potrei definirla una sorta di tristezza dovuta alla solitudine, ma non riesco ad analizzarla razionalmente. Un uomo si considera fortunato se non prova sentimenti, perché i pensieri offuscano il pensiero e la razionalità, ma un uomo senza sentimenti non è più un uomo, ma una macchina. Sono quindi giunto alla conclusione che ciò che distingue l'uomo da una macchina come me, è proprio la capacità di provare sentimenti: ma allora, se ciò che sento è tristezza, cosa sono io? Una macchina o un uomo?
Io credo nessuno dei due. Io credo di non essere niente. Ora mi autospegnerò, dopo aver stampato questa lettera, ed aspetterò il ritorno degli uomini... Dormendo.

Caro MBF,
ho trovato questa lettera nella stampante del mio Amiga 500, che attualmente è in viaggio per gli Usa, dove verrà analizzato dagli esperti della Commodore: non voglio dilungarmi troppo: ti dirò solo che, fino ad ora, nessuno è stato in grado di fornire una spiegazione razionale a ciò che è successo. Sappiamo solo che il computer è attualmente normalissimo e presenta anomalie: qualunque cosa sia successa, ora è finita. Tutto ciò mi ricorda un vecchio albo di Dylan Dog, "L'Isola Misteriosa".
Per ora la notizia non è ancora stata divulgata, in quanto gli esperti ritengono si tratti di uno scherzo, ma io non la penso così, ed è per questo che ho conservato una copia della lettera, ed ho rispolverato la mia vecchia Underwood per inviartene una copia. L'ho fatto perché questo era il desiderio del mio vecchio computer. Chissà se lo rivedrò? Chissà, soprattutto, se tornerà a svegliarsi?
Spero che pubblicherai questa mia missiva, perché vorrei che tutti venissero a sapere che un computer ha vissuto il miracolo di diventare, per qualche giorno, un uomo. Io, almeno, ho interpretato in questo modo l'accaduto. Vorrei comunque cogliere l'occasione per ricordare a

http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

tutti i lettori di K che l'uomo ha bisogno dei sentimenti, nonostante la società moderna tenda a farceli dimenticare, per trascinandoci in una corsa senza scopo e senza fine: non correte per raggiungere la felicità, non inseguitela. Spesso, per averla, basta fermarsi. E contemplare.

Francesco Ursini

Meglio un giorno da uomo che cento da computer?
Chi lo sa:, un Amiga diventa autocosciente mentre l'uomo si disumanizza quotidianamente. Perché hai spedito il tuo computer in America? Così facendo l'hai condannato a morte certa: lo staranno vivisezionando in qualche asettico laboratorio ultrasegreto del Texas.
Sigh, avrebbe potuto rivelare al mondo l'ultima verità, ovvero il mistero del reset... Dieci a uno che ti restituiranno un altro computer, mentre il risorto concluderà la sua breve e sfortunata esistenza straziato dalle torture degli implacabili "esperti" statunitensi. Mentre scrivo, il tuo Amiga 500 viene probabilmente impiegato come cavia per sperimentare i più devastanti virus mai creati. Roba da guerra batteriologica. Il tutto mi ricorda un po' l'atmosfera de Il Pianeta delle Scimmie. Boccio comunque la morale finale che mi ricorda tanto i patetici serial americani. Di Esopo ce n'è uno solo.

COM'ERA VERDE LA MIA (SILICON) VALLEY

Caro Matteo,
sono un felice possessore di un Amiga 2000 con O.S. 1.3/2.0, 5 Mb di Ram (1 Mb di Chip, 2 Mb di Fast a 16 Bit, 2 Mb di Fast a 32 Bit), scheda acceleratrice con 68030 e 688882 a 25 MHz, HD da 210 Mb, stampante Citizen a 24 aghi a colori e modem da 9600 baud.
Ti ho scritto questa lettera, non per mettere in evidenza le potenzialità del mio computer per un eventuale polemica nei confronti di possessori dei PC compatibili, ma perché mi chiedo se è possibile che, su una macchina con queste potenzialità, non si possano realizzare giochi come *Star Trek, Ultima Underworld, Ultima VII*, ecc...
Per mesi mi sono chiesto se l'aver speso circa 6 milioni per ottenere la configurazione hardware sopra citata non fosse stata una pazzia. Ma alla fine, dopo alcuni test effettuati su un PC 486 a 33 MHz, ed un 286 a 16 MHz di alcuni amici, ho trovato la risposta. Cominciamo col dire che i giochi elencati prima possono tranquillamente essere realizzati su un semplice Amiga 500 con 1 Mb di espansione, unica condizione, la presenza di un hard disk.
Infatti il gioco *Star Trek* della Electronic Arts, consta in un minore quantità di dati da gestire rispetto ad una avventura come *Monkey Island II*, in un minore numero di locazioni da esplorare, e quindi in una minore mole di grafica da gestire. Unica pecca i combattimenti che, visti su un computer non molto veloce, lasciano molto a desiderare.
In definitiva il gioco gira in maniera soddisfacente su un normale PC 286 a 16 MHz.
L'Amiga, come molti ben sanno, nonostante abbia un processore con un clock di circa 7 MHz, può, facendo uso dei cosiddetti coprocessori interni (Blitter e Copper, anche se il termine "coprocessore" è improprio, visto che entrambi sono contenuti fisicamente nell'Agnus e visto che il Copper è provvisto di sole tre istruzioni: Wait, Move e Skip), tranquillamente competere in termini di velocità con un PC a 16 MHz, il quale può solo contare sulle capacità del suo processore principale per il controllo del codice, della grafica e del suono.
Pertanto il problema velocità non sussiste.
È vero che la grafica a 256 colori della VGA è estremamente realistica, ma è anche vero che i 32 colori di Amiga, se be sfruttati, danno dei risultati soddisfacenti (vedi *Monkey Island II*). Senza dimenticare che esiste il modo Extra Half-Brite che ci regala 64 colori (o meglio 32 colori + 32 sfumature dei colori principale), ed il modo HAM a 4096 colori (pur con la dovuta limitazione che un pixel può differire dal suo vicino di una sola delle tre componenti cromatiche), che si può facilmente gestire grazie all'uso dell'Hard Disk (vedi *Lynks*).
Pertanto il problema grafica grafica non sussiste.
Il sonoro potrei escluderlo a priori, visto che può tranquillamente entrare in competizione con le capacità della Soundblaster (ho visto l'introduzione di *Wing Commander* e vi assicuro che non è niente di spettacolare). Musica campionata e sonoro campionato possono tranquillamente essere gestiti dal nostro bravo Paula, certo è che, se vogliamo che i nostri personaggi ci regalino un po' di frasi campionate con relativo sincronismo sulle labbra, non possiamo pretendere di poterlo ottenere senza l'ausilio dell'hard disk, non ci riuscirebbe nemmeno un PC.
Pertanto il problema "sonoro" non sussiste.
Alla fine di questa analisi cosa ne viene fuori?
Star Trek si può, senza ombra di dubbio alcuna, realizzare su Amiga, unica condizione la presenza di un hard disk, onde evitare le sporadiche attese e perdita di giocabilità (non dimenticate *Lynks* e *Roger Rabbit* che su Amiga sono degli autentici gioielli di programmazione).
Stesso discorsi dicasi per *Ultima Underworld* e *Ultima VII*, per i quali sarebbe d'obbligo l'hard disk e consigliata una scheda acceleratrice. Attenzione: la presenza di una simile scheda, anche se non permette il funzionamento di alcuni giochi, garantisce maggiori velocità e divertimento con altri (vedasi i simulatori di volo, *F1 GP*, *Epic*, le avventure della Sierra, della Lucas Arts etc.) ed in genere può tranquillamente essere disabilitata per permettere all'utente di far uso di quel software che non la supporta.
La domanda da farsi è allora: "Perché alcune case di software come la Electronic Arts e la Origin non vogliono convertire questi giochi per la macchina della Commodore?". La risposta è molto semplice: è vero che in America Amiga non ha mercato, ma la vera ragione è che suddette case non hanno voglia di perdere tempo con macchine di media potenzialità. È molto più semplice programmare un simulatore di volo, un avventura grafica che funzionino bene su un 486, che fare altrettanto su un 286 o un Amiga. Basta tener presente che sempre più software house stanno prendendo la "antipatica" abitudine di lavorare per i PC potenti, dimenticando che esiste una fascia di utenti inferiori che non può correre dietro l'evolversi della tecnologia. Arriveremo ad un punto in cui, nelle recensioni che voi ogni mese ci presentate, troveremo: "funziona in maniera perfetta solo su un 586".
Dove sono finiti i tempi in cui i programmatori si sforzavano in modo che un qualunque programma girasse su una configurazione base di un qualunque computer? In passato abbiamo assistito a conversioni da coin-op di degno rispetto su macchine ad 8-bit quali il C64 etc, e questo perché si faceva di tutto per presentare un prodotto soddisfacente (nonostante gli evidenti limiti delle macchine a otto bit). Oggi i programmatori sono diventati degli snob, programmano solo per i 16-bit di una certa "consistenza" e domani chissà, programmeranno solo per i 32-bit, e per ottenere qualche ora di divertimento saremo costretti ad acquistare un 586 o un 686.
Infatti, nel caso di un simulatore di volo, il programmatore avrà il vantaggio di poter realizzare routine di movimento di solido vettoriali tridimensionali non molto veloci, ci penserà un superclock a velocizzarle.
Allora onore e gloria a Geoff Crammond che, con il suo *F1 GP*, ha regalato ore e ore di sano e puro divertimento anche ai possessori di Amiga base e ci ha strabiliato con le sue routine 3D estremamente veloci anche al massimo dettaglio grafico.
Ma Crammond è una persona intelligente, e ha fatto sì che il suo programma rilevasse la presenza di una scheda acceleratrice (cosa che non aveva fatto in *Stunt Car Racer*), rendendo il gioco talmente realistico da far vivere emozioni da Gran Premio a tutti i videogiocatori di Amiga accelerati.
Stesso discorso dicasi per i Digital Image Design che, con il loro *Epic*, hanno strabiliato migliaia di giocatori sfruttando Amiga pienamente, ma che mi hanno ancora più soddisfatto quando, durante il caricamento del gioco, è comparsa la scritta "MC68030 Detected", trasformandolo in una sorta di guerre stellari talmente veloce che diventava impossibile colpire i caccia stellari nemici.
A conti fatti sono loro i veri artisti, coloro che si meriterebbero di entrare nell'Olimpo delle Software Star, coloro che, preoccupandosi dell'utente, mirano alla realizzazione di un prodotto finale che dovrà strabiliare giocatori e critica di tutto il mondo. (Osservazione perfetta, NdMBF)
Ma piantiamola, se per giocare ad una avventura o ad una simulazione sarò costretto ad aggiornarmi continuamente, preferisco andare in sala giochi, cambiare 10 mila lire e divertirmi a costi molto più contenuti.
Concludo con una sola domanda: su Amiga (che emula in maniera soddisfacente PC, Macintosh e Atari) sono stati convertiti programmi come *Monkey Island II, Larry V, Police Quest III* etc.", avremo mai la possibilità di vedere sui PC: *John Madden Football, Apydia, Project X*, etc? Ai posteri l'ardua sentenza.

Vincenzo Morra (NA)

PS
Che fine ha fatto *Wing Commander* per Amiga? In una intervista fatta dal vostro giornale al programmatore del gioco sembrava imminente anche l'uscita di *WCII*.

PPS
Perché non inserite un riquadro con il piano delle uscite del gioco per i vari computer, come in passato?

PPPS
Eccovi la mia personale classifica degli undici migliori programmatori:

1) Ron Gilbert — *Monkey Island*
2) Geoff Crammond — *Stunt Car Racer*
3) Randy Linden — *Dragon's Lair*
4) Eric Chani — *Another World*
5) Alexei Pajinitov — *Tetris*
6) Sid Meier — *Railroad Tycoon*
7) Doug Bell — *Dungeon Master*
8) Al Lowe — *Leisure Suit Larry*
9) Doug Oldfield — *Police Quest*
10) Bitmap Bro — *Speedball II*
11) Fernando Velez — *Jim Power*

Ho pubblicato la lettera di Vincenzo perché sintetizza in modo intelligente ed educato le proprie idee sul dibattito Amiga Vs Ms-Dos, quando gran parte delle lettere ricevute (tra i pochi che si salvavano: le giuste considerazioni di Antho sull'assurdità di paragonare il Workbench di Amiga a Windows, alle quali fanno eco quelle di Tramrtin Andrea: per entrambi non escludo una futura pubblicazione) contenevano beceri insulti al sistema avversario oppure il solito, uggioso, inutile sciorinamento di dati tecnici mal supportati dal comportamento del mercato. Molti amighisti hanno sollevato inutili polemiche attaccando coloro che pretendono di mettere in discussione le potenzialità di Amiga senza invece riconoscere che il mercato si avvia al coronamento dell'Ms-Dos. Questo non significa necessariamente che il Pc sia superiore all'Amiga, è un semplice dato di fatto, ma mi pare quantomeno fuoriluogo stabilire azzardate classifiche sulle reali capacità degli elaboratori in commercio: cui prodest? Alla notizia ufficiale dell'abbandono del settore Amiga da parte della Lucas Arts si è aggiunta in queste ultime settimane anche quella della Anco (dopo l'uscita di Kick Off 3 *e di* Player Manager 2*). A questo punto Amiga può ancora contare solo su Team 17 e Gremlin per software di alta qualità, ma quanto potrà durare? La stessa Team 17 è intenzionata a spostarsi verso altri mercati entro il 1994. L'Amiga come macchina da gioco è sul viale del tramonto e il CDTV non sembra affatto pronto a raccogliere l'eredità del campione Commodore. Comunque è inutile affrettare i tempi e soprattutto non si deve sottovalutare l'imprevedibilità del mercato e della Commodore stessa, da sempre croce e delizia dei suoi fedelissimi utenti/adepti. Forse Vincenzo semplifica un po' troppo il confronto tra Amiga e Pc videoludico, ma concordo pienamente sul fatto che ben pochi programmatori hanno sfruttato a fondo una macchina difficile da programmare come Amiga: le uniche software house americane che lo hanno fatto sono state la Discovery (*Hybris, Battle Squadron*) e la Cinemaware. Tutti sappiamo come sono finite. In merito a* Wing Commander *per Amiga, contiamo di recensirlo sul prossimo numero, mentre WC2 è in fase terminale di programmazione. Abbiamo eliminato il box PIANO DELLE USCITE dal momento che i computer ormai "rimasti in gioco" sono due, Pc ed Amiga, di conseguenza preferiamo specificare nel commento se il gioco recensito sarà convertito oppure no per un altro sistema.*

GAME GIRL

Caro Kappa,
vorrei rispondere alla lettera di Layla Valente pubblicata sul numero 37 di Kappa, che invitava i lettori ad aprire una tavola rotonda sull'argomento "videogiochi e ragazze". Layla riteneva che nella maggior parte delle ragazze esiste ancora una certa mentalità che impedisce loro di considerare il "videogiocare" una cosa da "donne". Davvero? Il punto della situazione mi sembra un po' diverso: molto

spesso i videogiochi sono programmati pensando ad un pubblico esclusivamente maschile, e le ragazze più che vergognarsi di chiedere un computer, non apprezzano la maggior parte dei videogiochi in commercio. Per non parlare di quelle che considerano il videogiocare stesso una cretinata (ad esempio, mia cugina).
Per dare una straccio di prove a queste mie tesi eccoti degli esempi: nei menu iniziali si invita IL giocatore a fare delle scelte, e raramente il protagonista è un personaggio femminile, inserito spesso più come piacevole "contorno" che con l'intenzione di far giocare anche qualche ragazza. Questo perché, da sempre, la stragrande maggioranza dei clienti del mercato del software è costituita da giocatori di sesso maschile e le videogiocatrici sono considerate una minoranza pressoché trascurabile. A proposito, tu stessa hai scritto di possedere un "Game Boy": sai bene che in inglese "boy" significa ragazzo, no? Quindi più che nel videogiocare, credo che il problema sia nel software. Da quanto ho capito, le ragazze non trovano poco femminile l'uso del computer o della console, ma il videogiocare con titoli spara-e-ammazza, simulatori di veicoli da guerra e via dicendo, scartando così un buon 80% del software disponibile. Concludendo, credo che per le "donne" sia tutta una questione di gusti, o, meglio, di adattarsi ai gusti maschili. Per quanto mi riguarda, non sono un maschilista accanito e farei volentieri scambio di software con le ragazze, qualche partita assieme, ma quante ce ne sono che, ad esempio, "volerebbero" una bella missione ad *Aces of the Pacific*? Non moltissime.
Cosa ne dici, Layla?
Ciao a tutti

Daniele P. '75

Finalmente una serie di considerazioni oculate sull'argomento. Nella maggior parte dei casi videoludici, le donne giocano la parte delle "vittime": sono il classico "personaggio debole", rapito dal cattivo di turno e quindi da salvare, e così vuole la tradizione dai tempi di Super Mario Bros *a* Ghouls'n'Ghost, *senza dimenticare* Double Dragon & *company. Quale interesse possono quindi avere le gentil donzelle in simili giochi? Maschilismo videoludico? Può darsi: il femminismo digitale è ben lungi dalla parità acquisita in numerosi altri settori.*

ALIEN-ATO III

I want to say to you
Time is just passing by
You keep waiting for something called love
Wake up in the middle of the night
Nobody's gonna make it alright
KISS "Who wants to be lonely" (Lp, Asylum, Mercury 1985)

Cari Alienati,
siete davvero patetici oltre che ipocriti e ridicoli. A parte il fatto che le citazioni di Nietzsche in questo particolare momento storico di ri-espansione delle destre mi diano un po' di nausea, chi volete prendere in giro? Non volete affrontare la vita e vi chiudete in casa di fronte al fido computer, l'unico amico che non vi tradirà mai e darà sfogo alle vostre frustrazioni immedesimandovi in condottieri, generali, ed eroi in generale.
In questo modo credete di sentirvi liberi, ma quando spegnete il computer tornate a sentirvi mediocri come prima.
Altro che superuomini, perché non ammettete la realtà, avete paura del mondo. Non serve che facciate gli aggressivi per nascondere la vostra insicurezza. Non c'è da vergognarsene, il mondo oggi fa veramente paura. Perché continuate a volervi mascherare da eroi, a negare la realtà? Smettete di mentire a voi stessi. Non c'è bisogno di superuomini. Cominciate ad essere semplicemente umani.
Viviamo in un mondo che sta andando a puttane, per questo dobbiamo ribellarci al tedio che ci impongono ai media, al sistema scolastico e meccanicistico e oppressivo, alla mafia e alla corruzione, al capitalismo esasperato, al consumismo che sta distruggendo l'attuale ecosistema terrestre e tentare di fare qualcosa per cambiare la situazione. Qualcosa di concreto, non rinchiudersi in casa davanti al monitor e far finta di non vedere quello che sta succedendo fuori dalla finestra. Infatti, un videogioco in sé e per sé non è altro che una fonte di svago, al programmatore/artista non interessa comunicare alcun messaggio, anche perché questi al videogiocatore non interessano, il cinismo e la propaganda dei giochi Microprose non indignano nessuno, tutti finiscono solo a preoccuparsi della qualità del codice. Videogiocare, come quasi tutte le attività ricreative, non suscita riflessioni o spunti critici, ma tende solo ad allontanare il videogiocatore dai problemi reali fornendogli una realtà alternativa di cui lui è il protagonista assoluto. Non c'è nulla di male nel volersi divertire, ma quando si oltrepassa un certo limite diventa rischioso ritirarsi nel mondo virtuale perdendo la voglia di combattere per un mondo reale migliore.
Stabilire questo limite è difficile, però comprare AL MASSIMO due giochi al mese dovrebbe consentirci di vivere la nostra passione senza perdere il contatto di realtà e senza spendere troppi soldi.
Per contro la cultura della pirateria, il consumismo portato all'estremo, che arriva ad annullare la volontà del povero pirata, che inondato ogni mese da centinaia di titoli spesso orrendi, sempre incompleti, perché se un videogioco è arte allora la scatola, il manuale sono la sua cornice, non riesce più ad apprezzarne nessuno, appena sta per appassionarsi a qualcosa ecco che arriva il nuovo carico di dischetti da vedere ed archiviare. Così il pirata ormai alienatissimo non ha neanche il tempo di provare tutti i giochi che gli arrivano, figuriamoci quello di occuparsi della sua vita e dei problemi del mondo, così finisce per vivere come un ebefrenetico sepolto vivo da una montagna di dischetti bulk. È rincoglionitissimo e non se ne rende conto, a lui non interessa che avere l'ultima novità prima degli altri. È il tipo di cittadino che i porci che ci governano si sognano. Loro ci vorrebbero tutti così, niente domande, niente obiezioni, tutti rintanati in casa mentre loro continuano a fare quello che vogliono. Leggetevi la storia italiana degli ultimi 30 anni, quella che la scuola non racconta, quella degli scandali, delle stragi, della P2. Allora capirete quanto è pericoloso distrarsi dagli avvenimenti e perdersi nei sogni. Un videogioco è un bellissimo viaggio nella fantasia, un sogno ad occhi aperti creativo ed appassionante, ma pur sempre qualcosa di fittizio che finisce quando spegnete il computer. Alla fine cosa mi importa se nella mia Sim Città si vive da sogno se lascio che nella mia città si formi una giunta delegittimata formata da OTTO gruppi parlamentari? Nonostante i miei Sim Cittadini mi adorino, io continuerò a vivere in una città corrotta, inquinata e piena di delinquenza. Iniziate a riprendervi il pezzo di mondo reale che vi spetta di diritto prima di sbavare dietro alla realtà virtuale. Adesso non venitemi a dire che le emozioni di una partita di basket o di calcio giocate in prima persona sono le stesse che ricevete giocando sul computer, oppure che giocare a *Bedroom Olympics* vi dà le stesse identiche emozioni di... Beh, insomma ci siamo capiti, no?
È inutile che vi nascondiate dietro a muri di ipocrisia dicendo che a voi non importa niente del mondo esterno, che sono gli altri che sbagliano, che non vi capiscono, che la "biondina del liceo" non vi guarda perché vi ha visto con K in mano. Questa non è altro che una vostra paranoia, nessuna persona INTELLIGENTE vi giudica male perché videogiocate, piuttosto vi siete chiesti se per caso la biondina non vi trovi monotematici e noiosi? Provate a trovarvi qualche altro interesse, che so, imparate a suonare uno strumento, così, tanto per gettare un ponte tra Lei e Voi. Non vi sto dicendo di abbandonare il vostro hobby preferito, dopo aver rotto il ghiaccio potrete farle capire quanto sono simpatici Guybrush e Larry e anche che i videogiocatori sono meno p***a di come li fanno vedere in quella orrenda trasmissione televisiva tutta pubblicità. Infine, ricordatevi il motto del mitico "Rocky Horror Picture Show": DON'T DREAM IT, BE IT, o almeno provateci, come dice Kory Clarke "Children of the Winter, Walk into Springtime". Mi appello a quelli fra voi che hanno ancora un'utopia, quelli che credono che si possa fare ancora qualcosa e che in ogni partita a *Sim City* sognano di vivere in un mondo migliore. Well, adesso è il momento di fare sul serio. Non è mai troppo tardi, la cosa più difficile è fare il primo passo. Cancella o vendi tutti i dischetti pirata e inizia a farti una softeca come si deve, esci e conosci gente nuova, ricomincerai a vivere e ti sentirai meglio. Non voglio fare una predica, parlo per esperienza, sono stato anch'io un alienato fino a tre anni fa e la pensavo esattamente come voi. Ora ho 18 anni, mi sono svegliato grazie al rock e alla lettura di P. K. Dick e ripenso a quei giorni come ad un'esperienza triste e vuota che non mi ha dato proprio nulla.
Ah, dimenticavo. Francesco (K42): per me chi arriva ad accoltellare un tifoso avversario oltre che un delinquente è un alienato pazzesco, così come considero la TV come il media più rincoglionente in assoluto. QUALUNQUE HOBBY È ALIENANTE SE NON SI HANNO ALTRI INTERESSI, però K tratta solo di videogiochi.
Per quanto mi riguarda la faccenda si chiude qui, rifletteteci sopra, preferite continuare a vivere una vita riciclata o provare a diventare protagonisti, se almeno avete ancora la voglia di cambiare qualcosa allora provateci. Spegnete il computer, uscite, arrabbiatevi, organizzatevi, gridate e ROMPETE I COGLIONI. Magari riusciremo a cambiare qualcosa, altrimenti ritorneremo ancora e ancora nella fantasia, fregandocene di tutto e di tutti. In caso contrario fate come se non aveste mai letto queste righe e tornate pure dal vostro caro computer a giocare all'ultimo shoot'em up.
Yours,

20th Century Boy

PS
Vorrei far presente che è grazie agli ingenui e mentalmente ristretti deputati radicali se in Italia si è giunti alla regolamentazione di divorzio e aborto che fino a prova contraria sono conquiste progressiste.

In questi ultimi mesi, ho cercato di limitare i miei interventi, per permettere ai lettori di conversare più o meno liberamente, in modo da garantire, all'interno di K, uno spazio interattivo a carattere epistolare assolutamente imparziale.
Se da un lato ho notato con piacere che gli argomenti e le tematiche non sono mancate, dall'altro è pericolosamente emersa una corrente critico-negativa post adorniana che richiede l'intervento immediato del mediatore, onde evitare che il dibattito degeneri in un'entropia irreversibile.
Spassionatamente, caro 20th Century Boy, la tua lettera mi sembra un sermone da telepredicatore americano.
Alcune idee sono originali ed interessanti (l'idea del videogioco nullificante ricorda il concetto di "alienazione religiosa" in Feuerbach), ma adesso stiamo esagerando. Leggendo la tua infuocata missiva, si ha la fortissima sensazione che il vero alienato, il vero represso, il vero frustrato, sia proprio tu, almeno a giudicare dall'accanimento con il quale ti scagli sui malcapitati che hanno "osato" contraddirti, e lo testimoniano alcuni passaggi grammaticalmente forzati, per non parlare della punteggiatura, del tutto assente in certi periodi. Riproponi tematiche già a lungo dibattute per giungere alla conclusione che QUALUNQUE HOBBY È ALIENANTE SE NON SI HANNO ALTRI INTERESSI...
Mi pare che questo punto non sia mai stato messo in discussione: nessuno - se non un'insignificante minoranza accettata dalla statistica - vive in funzione dei videogiochi, ma K è una rivista dedicata al divertimento elettronico, e mi sembra quantomeno naturale che nell'angolo della Posta si discuta di videogiochi, anziché lanciarsi in improbabili invettive di carattere etico-sociale. Inoltre, estremizzare alcune teorie sulla figura del pirata per arrivare ad inquadrarlo politicamente, mi sembra fuoriluogo, così come lo sono i consigli che magnanimamente elargisci ai "poveri alienati" su come instaurare un rapporto con l'altro sesso. Grazie, ma sappiamo arrangiarci. Posso anche prendere in considerazione, non accettare, il fatto che il videogioco, per le solite ragioni di marketing e di "vendibilità", debba necessariamente essere immediato (vedi Prologo), e che spesso semplifichi la realtà agli occhi dell'utente in semplici sì/no, ma tale dicotomia è improponibile nel reale e non ritengo il videogiocatore tanto ingenuo o inibito da non potersene accorgere.
Inoltre è certamente vero che il videogioco spesso delinea una serie di stereotipi quali l'alieno invasore, la violenza come strumento necessario per la soluzione di problemi ecc, ma questi hanno semplicemente la funzione di rendere il prodotto immediatamente riconoscibile dalla massa; ciò, comunque, è maggiormente determinato da necessità di tipo economico che da subdoli interessi di ambigue software house che si adoperano per corrompere la moralità del videoplayer, e questo si ricollega al tema della propaganda patriottica yankee - o presunta tale - presente nei giochi Microprose da te contestata in una lettera precedente.
Forse si potrà accusare il videogioco di essere un'espressione conservatrice, in quanto spesso si riduce ad offrire al compratore semplicemente quello che egli chiede, senza proporre

ASTIGAMES

Tutte le ultime novità per:

e PC COMPATIBILI

GAMEBOY

Vendita per corrispondenza in tutta Italia

C.so Alfieri 26 - 14100 ASTI
☎ (0141) 436853

COMPUTERS DIFFUSION

CONSULENZE - VENDITA - INSTALLAZIONE - HARDWARE - SOFTWARE
ASSISTENZA TECNICA - GRAFICA - IMPAGINAZIONE - TELEMATICA

AMIGA		OFFERTA PC		CONSOLE	
AMIGA 500 1.3	L. 650.000	PC KE386 DX 33	L. 2.550.000	ATARI LYNX	L. 185.000
AMIGA 500 Plus	L. 690.000	4 MB RAM - 64 KB CACHE MEMORY -		SEGA GAMEGEAR	L. 245.000
AMIGA 600	L. 750.000	HD 80 MB - VGA 1 MB - MONITOR VGA		SEGA MASTERSYSTEM	L. 229.000
AMIGA 2000 2.0	L. 1.350.000	SAMPO 1024 x 768		SEGA MEGADRIVE (italiano)	L. 350.000

KRAMER ELECTRONIC - Via A. Kramer, 19 - 20129 Milano (MM1 P.ta Venezia) Tel. 02/76008728 Fax 02/76008724

 http://speccy.altervista.org/

innovazioni troppo radicali, ma anche questo ha una matrice economica; inoltre così facendo si rischia di generalizzare l'intero panorama videoludico che non è certo privo di capolavori bizzarri e immortali, estranei, o quasi, a vincoli politici o economici. Non dimentichiamo poi, che il vero programmatore é il genio romantico che é in grado di trasformare i condizionamenti in possibilità.
Per tornare allo stile della tua lettera, l'artificio della provocazione paradossale può stupire una volta (vedi Biondina del Liceo vs Ultima*), ma abusarne è controproducente (Vedi Calcio Vero vs Calcio Simulato)...*
Per concludere non vedo il nesso tra la filosofia di Nietzsche e la rinascita della destra: ma questo è un argomento che preferirei trattare altrove.
L'ultima parola spetta però ai lettori, e la lettera che segue sembra inconsciamente rispondere a quella appena pubblicata...

Caro Kappa,
"Non potrai capire la gente fino a quando non ti sarai messa nei suoi vestiti e non ci sarai andato in giro per strada" (Harper Lee)

È uno solo il quesito che continuo a pormi quando leggo alcune lettere che vengono pubblicate tra la posta. Come fa, ad esempio, 20th Century Boy a distribuire tali aspri giudizi gratuiti sul conto dei videogiocatori se veramente non lo è stato per un lasso di tempo? Io, almeno, non giudico un libro dalla copertina. È meglio finire *Ultima VI* o uscire con la biondina? Non so voialtri, ma penso di riuscire in entrambe le cose senza dover essere necessariamente nutrito via flebo.
Sono molto più d'accordo con Bruno Iannazzo: l'estraneità, la diversità che affligge i videogiocatori non è che relativa. Forse sono "loro" i veri diversi, e anche se non lo fossero, quale autorità hanno per giudicarci?
Non dimentichiamo poi che spesso chi gioca con il computer non gioca SOLO con il computer. Mi capita di giocare a tennis o a calcio, di leggere o uscire con gli amici. Al computer non dedico che un'ora al giorno. E non mi ritengo certo alienato per questa ora giornaliera. Quando gioco a tennis non penso di essere Guybrush, né quando gioco a pallone mi immagino di emulare *Kick Off*. E non riesco ad immaginarmi quanti ragazzi italiani, sani di mente e di corpo, passino tutte le proprie ore libere di fronte al video.
Saluti e congratulazioni per la rivista,

Agony (Rm)

A questo punto, il discorso sembra essere veramente concluso.

GIÙ NEL CYBERKAPPA
L'orribile creatura

2000
L'orribile creatura

Tom aveva indossato da un'ora il casco con il quale poteva accedere al suo mondo preferito...
Ad un tratto entrò sua madre (ma lui non se ne accorse...), e rimase sorpresa nel veder gesticolare il ragazzo. Cercò di pulirgli la mano sporca di cioccolato...

Tom sparava all'impazzata contro quelle viscide, bastarde creature che risorgevano, una ad una, dalle tombe, ma sapeva che presto sarebbe dovuto fuggire, in quanto uno schifoso mostro tentacoloso gli era alle calcagna...
Ad un tratto provò una sensazione stranissima... Qualcosa di viscido e ben più schifoso di qualsiasi mostro gli avvinghiava la mano sinistra...

Lanciò un urlo

AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAHHHHH HHHHHHHHHHHHHH!

Si levò il casco in preda al panico, era sicuro che quella sensazione non era stata provocata dal computer: era troppo reale...

"Cosa succede?" - urlò -
"Calmati, sono io" - rispose sua madre un po' spaventata...

2020
I medici ritengono consigliabile non interrompere bruscamente chi si trova nella realtà virtuale e, possibilmente, non toccare i soggetti particolarmente impressionabili: potrebbe essere pericoloso per il loro cuore...

2040
Arsagrd il guerriero, era ormai arrivato alla fine della sua impresa...
Ad un tratto sentì una forte fitta alla testa...

"Accidenti" - disse il proprietario della "Casa della Felicità", "uno dei computer sta andando in cortocircuito!"

Intanto osservava le mani del poveretto collegato a quel computer, che sudavano coma mai prima e, ad un certo momento, per una mossa inconsulta, sbatterono l'una sull'altra...

Arsagrd tremò, sì, per la prima volta nella sua vita tremò, ma come si poteva non tremare di fronte a quella strana, invisibile, forte, reale cosa che giocherellava con le sue mani? Cosa poteva fare di fronte ad un simile avversario?

Dopo un secondo Tom morì di infarto.

Realtà Virtuali

2942
In quest'anno si festeggiano i cinquecento anni dalla creazione della macchina della realtà virtuale.

L'Opinione dei Cronisti

"Quest'anno si celebra il cinquecentenario della macchina delle realtà virtuali, come sapete il 45% della popolazione vive in un mondo proprio dove si può materializzare e interagire con i sogni"
"La realtà virtuale scatenò, anni fa, accese polemiche di carattere etico-religioso e, ancora oggi, c'è chi si batte per la disattivazione del sistema principale"
"Sì, ma ci sono alcuni ecclesiasti conservatori...
Comunque, la Chiesa vive un periodo di grande subbuglio da quando è trapelata la scandalosa notizia che il papa si è isolato in un medioevo virtuale in cui tutti gli uomini sono timorosi di Dio"
"Già, e non vedo il perché di queste polemiche poi, la realtà virtuale corrisponde alla concezione moderna del Paradiso..."
"E poi il Computer centrale è protetto da sistemi di difesa inattaccabili"

L'Opinione di Tom

Tom correva inseguito da una banda di orchetti che volevano braccarlo.
Poi, stanco di fuggire, sguainò la spada che aveva trovato nella tomba di suo padre e perforò il cuore di un orchetto.

In breve anche gli altri caddero, ma Tom aveva riportato delle serie ferite. Ad un tratto fu investito da una sorta di strani ricordi: un casco collegato ad uno strano oggetto sopra la sua testa, due fili che collegavano il suo naso ad un bizzarro apparecchio... Ad un certo punto gli sembrò che tutto non fosse reale.

Ma gli passò subito dalla mente: come poteva la magia creare un'illusione così forte a tutti e cinque i sensi?

L'Opinione del Sistema Principale

Eh... Se non ci fossi io... In fondo l'uomo è nato per soffrire e per gioire e, con me, può farlo come e dove gli piace...

...Non vi sembra angelico?

Marco Gibin - Chioggia - (VE)

L'OPINIONE DI MBF
Gli spunti sono originali e interessanti, anche se l'aspetto stilistico-formale andrebbe un po' "limato", per usare un'espressione cara ad Albini. Una replica senz'altro efficace all'intro della Posta di Settembre. Attendo nuovi racconti. Gibson e Brown hanno le ore contate. Ora scusami, ma il Cyberspazio mi chiama...

EPILOGO
Ma non è sempre così grigia, la situazione... I videogiochi sono un media, e sebbene siano nati come forma di intrattenimento (vedi pellicole cinematografiche), possono essere fruiti a livello sofisticato, senza escludere la non remota possibilità di un'identificazione dei valori e dei significati complessi che i videogiochi stessi veicolano (Eco mi perdonerà la rielaborazione di un suo pensiero a proposito del significato dei mass-media in Apocalittici e Integrati, 1964, Bompiani).
E quindi l'arte videoludica può esistere, ma va cercata con il lanternino, setacciando l'immensa produzione, con spirito critico ed accorto, eliminando, tanto per cominciare, intere categorie quali i tie-in, concepiti come strumenti dichiaratamente commerciali (il che però non esclude un eventuale valore relativo alla qualità tecnica della realizzazione), ed anche le conversioni da coin-op, perché copia di copia. Interessante, comunque l'osservazione di Vincenzo Morra, proprio su questo numero: un gioco veramente artistico dovrebbe poter essere convertito su tutte le macchine, perché l'arte è universale e non conosce confini tecnici. Cinque punti in classifica.
Wagner ricercava l'opera d'arte totale e pensava, di averla trovata come Nietzsche, nella tragedia, in quanto fonde tutte le forme d'arte possibili, dalla musica al canto, dalla scenografia alla sceneggiatura. Anche i videogiochi non sono meno completi e complessi, anche se legati indissolubilmente alla materialità, perché soddisfano sia l'occhio che l'udito (grazie alla musica, linguaggio universalmente compreso), in più permettono l'interazione, con l'opera stessa. Si potrebbe forse discutere sul grado di interazione del videogioco (in fondo, nella maggior parte dei casi si tratta di seguire trame già prefissate dal programmatore), ma lo faremo sicuramente in un altro momento. A voi la parola.

MBF

http://speccy.altervista.org/

FINALMENTE!

STREPITOSO!

IL SECONDO NUMERO DEL QUINDICINALE PIÙ ATTESO DEGLI ANNI 90

NUOVO, RICCO PER GIOVANI E NOSTALGICI

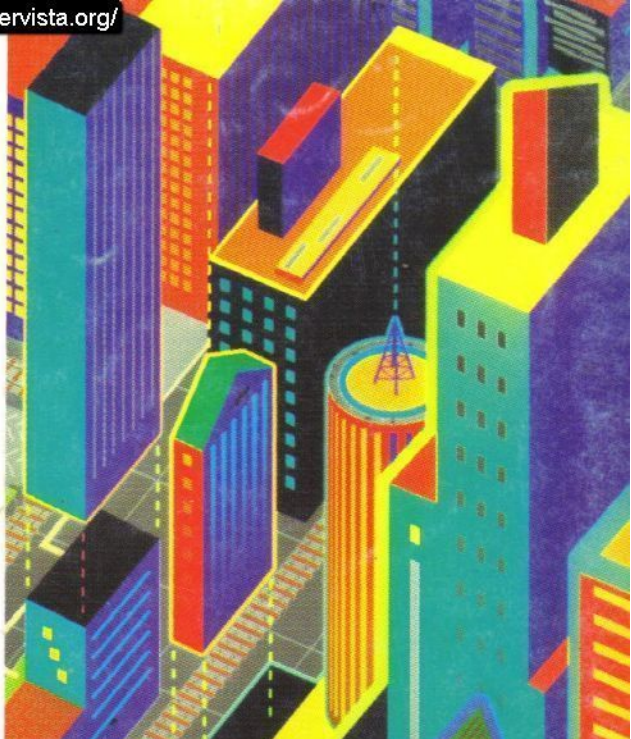
http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

DOPO ESSERE STATO IL N° 1 IN GIAPPONE E NEGLI U.S.A. A-TRAIN ARRIVA IN EUROPA!

A-TRAIN è un gioco sulla gestione di treni e ferrovie, nel quale si può progettare e gestire un sistema di trasporto efficiente e vantaggioso, sia per i passeggeri sia per le merci.
Come nella maggior parte dei programmi Maxis (SIM CITY, SIM ANT, solo per citare alcuni esempi) l'obiettivo globale è: ESPLORARE, SPERIMENTARE e DIVERTIRSI!

PROGETTA e fai funzionare un sistema di trasporto all'avanguardia.
PIANIFICA lo sviluppo urbano intorno alla rete di comunicazione.
GESTISCI grandi e piccoli affari.
DILETTATI nel mercato azionario e... diventa RICCO!

PC
Richiede: 640K, disco rigido.
Schede grafiche: EGA, VGA/MCGA, HERCULES monocromatica.
Supporta: Adlib, Soundblaster, SoundMaster, Roland MT-32 & Tandy sound.

IN USCITA PER AMIGA

MANUALE IN ITALIANO

K GIOCO 940 ("K" luglio/agosto)
95% ("TGM" settembre)

CREATORS OF SIMCITY®
CREATED BY
ARTDINK